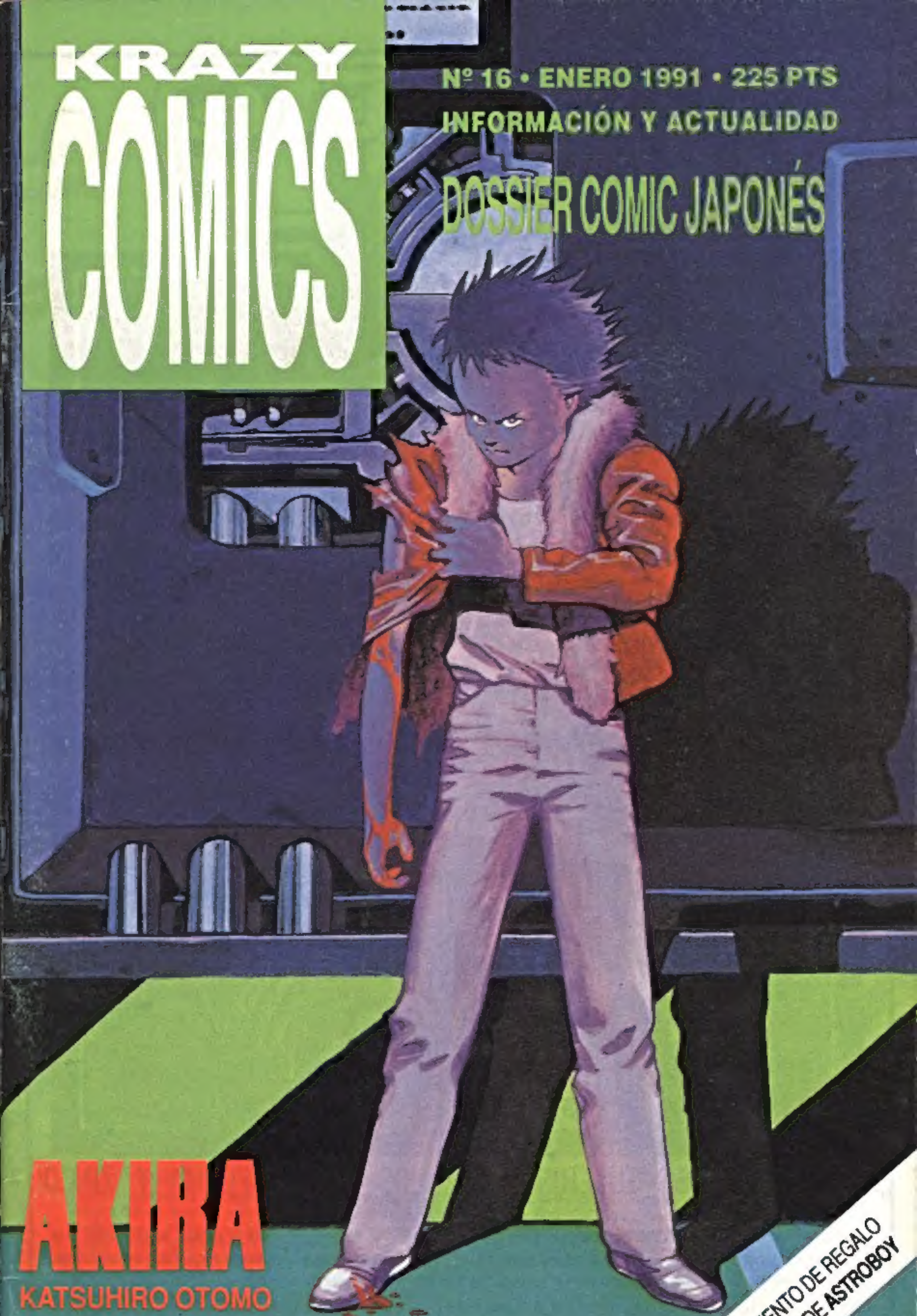
KRAZY COMICS

Nº 16 • ENERO 1991 • 225 PTS

INFORMACIÓN Y ACTUALIDAD

DOSSIER COMIC JAPONÉS



AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

CRG

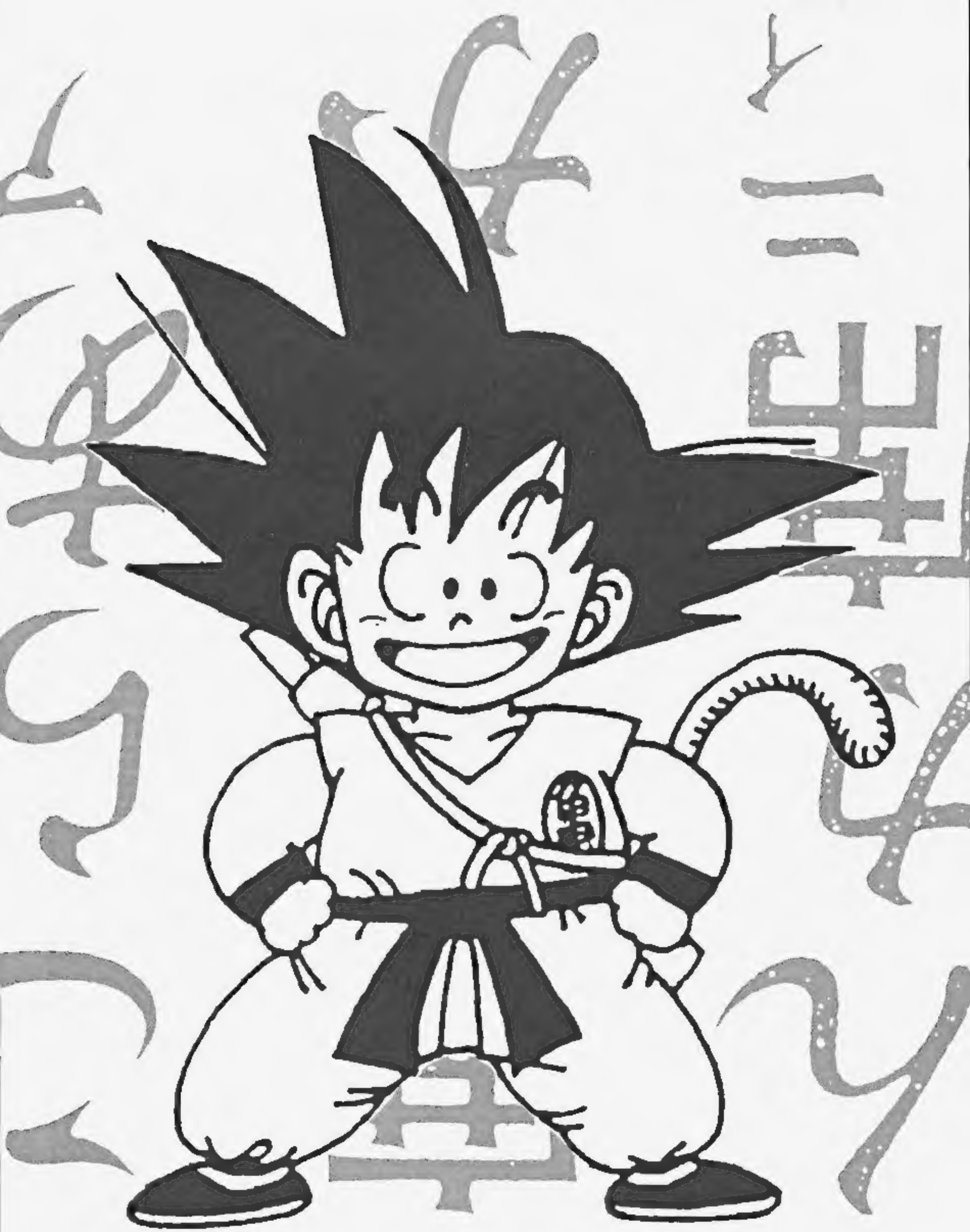
Comic Release Group

SUPLEMENTO DE REGALO
16 PÁGINAS DE **ASTROBOY**

ARTE·9

¡POR FIN PUEDES SUSCRIBIRTE A LOS COMICS FORUM Y ZINCO!

Elige el numero de tus colecciones (Minimo 4, y si eliges 10 o mas, aplicate un 10% de descuento), multiplicalas por el PVP y los meses de suscripcion elegidos (6 minimo) y mandanos el dinero (sin incluir gastos de envio) por GIRO POSTAL. Recibiras tus comics ANTES del dia 1 de cada mes PERFECTAMENTE PROTEGIDOS. No olvides que todos los paquetes que enviamos por correo incluyen el DC CURRENTS y el MARVEL REQUIRER del mes TOTALMENTE GRATIS



KRAZY COMICS Nº 16. Enero 1991. Es una publicación de Editorial Complot, c/ Diputación, 341, 2º, 2º, 08009. Barcelona. **Portada:** Ilustración de Katsuhiro Otomo para el segundo tomo de la edición japonesa de *Akira*. **Editor:** Joan Navarro. **Redactor Jefe:** Tino Reguera. **Diseño Gráfico:** Juan Carlos Gómez. **Consejo de Redacción:** J. Navarro, T. Reguera, J.C. Gómez y J. Sánchez. **Colaboran en este número:** Dani Barbero, Jose Angel Cano, Juan Vicente Chuliá, Alejo Cuervo, Lorenzo Díaz, A. Dúo, Pepe Gálvez, Toni Guiral, Jose María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Agustin Oliver, Jesus Palacios, Alvaro Pérez, F. Perez Navarro, Carlos Portela, Josep Rom, Rosa Romeu, Antonio Trashorras y Yexus. **Suscripciones:** Jacinto Ciprés. **Impresión:** Aleu, S.A. C/ Zamora, 45. Barcelona. **Fotocomposición:** Pacmer S.A. Esta revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores. D.L.B. 36.633.1990. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos la colaboración de todos ellos.

NOTICIAS

EUROPA

ESPAÑA

■ Comenzamos este mes con una noticia de rigurosa actualidad. El polifacético y genial **Mariscal** se ha apuntado a colaborar en la campaña de promoción para el uso de preservativos, y ha realizado una historieta, con tres divertidos personajes de protagonistas, *Condón, Pitín y Chochín*, en la que se explica el uso de tan complicado utensilio. La próxima vez que vayais a la farmacia, ya sabeis, exigid que lleven el manual de utilización.

■ Una de las sorpresas fuertes del pasado mes de Noviembre fué la concesión de un inesperado *Yellow Kid* a Ediciones La Cupula, y en concreto a su revista *El Vibora*, en un cada vez más depauperado Salón de Lucca sin apenas representación extranjera. **Juan Gimenez** se llevó el premio al mejor dibujante, ex aequo con **Matthas Schulteiss.** El resto del palmarés se repartió entre **Kent Williams, Sergio Bonelli** como mejor autor italiano y **Massimo Rotundo** como mejor dibujante de la tierra de los spaghetti.

■ Seguimos con La Cupula. Resulta que desde este mismo mes los americanos del Norte tienen disponibles en catálogo los libros de autores españoles que esta editorial publica. Los tres primeros títulos exportados han sido *Lola y Ernesto* de **Segui,** *Doctor Vertigo* de **Martí,** según ellos *very strange* y *Las Aventuras de Sarita*, a quien equiparan con el *Love and Rockets* americano. De risa.

■ En cuanto a comic-book, las novedades que **Ediciones Zinco** prepara para el próximo mes de Febrero son: *The Butcher*, miniserie de 5 episodios y *Legión 91* como serie regular. Este mismo mes estrenan la línea *Piranha Press*, con la edición de *Epicurus el Sabio*.

■ **Forum** parece un poco más animada, y tras asegurar por fin que habrá edición hispana del *Trade Paperback* de *Born Again*, anuncia la aparición de las novelas gráficas de **Frank Miller** *(Elektra, Act of Love)* y **Mike Saenz** *(Crash)*.

■ En estudio, mientras, están el *Classic Spiderman* de **Steve Ditko,** la línea *Epic Comics*, los anteriormente anunciados *Master Comics* y *Marvel Fanfare*, y como coles nuevas *Ghost Rider, Master of Kung-Fu* (el de Gulacy) y los magazines *Relatos Salvajes* y *Punisher*. Como último punto, unas cuantas colecciones de series limitadas: *Conan el Bárbaro* de **Barry Smith,** *Capitán América* de **Niclenza y Maguire,** una colección antologica Marvel y otra de portafolios.

■ Y la tercera en discordia, Norma, tampoco se queda atrás. Tras sacarse de la manga la edición del *Cormac* de Dark Horse, atacan este mismo mes con el primer tomo de *Give me Liberty* en la colección *Made in the USA*, donde también se publicará la adaptación que **Craig Russell** ha realizado recientemente de *La Flauta Mágica* de Mozart, o la novela gráfica *Silverhells*, perteneciente al catálogo de Eclipse.

■ La editorial valenciana J.J. 2 publicará en breve plazo, dentro de su nueva colección *Los Comics de Camacué* el libro *Ninguna Rubia Dará Fuego a un Perdedor*, realizado años ha por el dúo **Mique Beltran-Manel Gimeno** para la revista *Besame Mucho*.

U.R.S.S.

■ Nuestros colegas soviéticos descubren estos días el placer de leer historietas con la edición en estas tierras por vez primera de la versión moscovita de *Buggs Bunny, Conan el Bárbaro, Flash Gordon* o *Mickey Mouse*. En efecto, desde hace tan sólo cuatro meses, se ha diversificado el paupérrimo mercado de historietas que este país poseía, tras la invasión de los productos principalmente americanos. ¿os imagináis estar toda la vida sin conocer a la Dale Arden de **Raymond?** Increible.

GRAN BRETAÑA

■ Jane, la veterana heroina creada en 1932 por **Norman Pett** como tira en el *Daily Mirror*, ha dejado de publicarse este pasado Agosto. El personaje, célebre por sus frecuentes *strip-teases*, había sido anteriormente interrumpido en 1959. Tras un desafortunado revival (*Jane, daughter of Jane*, en 1961-1963, la original Jane resucitó en 1985, con **Ian Gammidge** como guionista y **John Burns** como dibujante, pero el aparente desinterés de los lectores del *Mirror* ha precipitado la caida de la serie. ■ **Alfons Moliné.**

■ Impresionante despedida del mercado la del magazine inglés *Ark*, que comenzó como un modesto fanzine hasta lograr financiación y convertirse en revista. Entre las 172 páginas que componen este voluminoso último número, encontramos sabrosas entrevistas a gigantes como **Jack Kirby, Gil Kane, Alex Toth, Will Eisner** o **Dan Spiegle,** junto a otros no menos grandes como **José Muñoz, Brian Bolland, François Boucq, Jon J. Muth, Dave Sim & Gerard** o **Scott Hampton.**

PORTUGAL

■ El anteriormente comentado *Encontro Luso-Galaico de Banda Desenhada* tendrá lugar definitivamente los días 23 al 30 de Diciembre, organizado por la Comissao de Jovenes de Ramalde. Las dos principales exposiciones serán las dedicadas a jovenes dibujantes gallegos y la llamada MásCriaçoes, colectiva de 11 autores nacionales.

■ **Comix** es el título de una nueva revista de información sobre la historieta que ha comenzado a publicarse en nuestro vecino país. Consta de 68 páginas de estudios, ensayos, comentarios críticos e información de lo que acontece en Europa y América. Ésta dirigida por Jorge Alvares Pereira, colaborador del semanario *Minho*.

ITALIA

■ El número 10 del fanzine profesional *Schizzo* contiene una buena cantidad de información sobre el mercado italiano en estos momentos, con unas opiniones bastante radicales. Además, se incluye un dossier sobre los futuros grandes nombres de la historieta de este país, y se publican historietas de noveles interesantes, como **Chiesi, Renzi, Harno, Grassilli** o **Solinas.** Todo por 4000 liras de nada. Pedidos al Centro Fumetto Andrea Pazienza, Via Speciano, 2-26100 Cremona.

ALEMANIA

■ A aquellos que creían que los alemanes estaban muertos en cuanto a ediciones de tebeos se refiere, habría que dejarles hojear los completísimos catálogos de algunas de las editoriales más fuertes de este país, como el de la clásica **Carlsen,** que produce cerca de 20 novedades al mes, o el de **Ehapa** de volumen similar. Como consecuencia de las últimas transformaciones que se están produciendo en el país, las editoriales se han multiplicado como churros, y el mercado experimenta un auge como no se conocía. Todas ellas compiten por editar catálogos, a cada cual más lujoso, para presentar las novedades que editan ese mes.

FRANCIA

■ Un nuevo número de *Scarce* en la calle, con una entrevista a **Mike Grell** y artículos sobre **Clive Barker,** los juegos de rol, *Digital Justice* o **Jerry Ordway**. a pesar de los 40 francos que vale, sigue siendo imprescindible para estar al día. El próximo número estará dedicado al aniversario del Capitán América.

■ Por fin en la calle el primer tomo de *Le Cycle des Deux Horizons*, llamado *Jordan* y realizado por el dúo **Makyo-Rossi,** ambos en lo mejor de su forma. Al igual que pasa en los USA esos, las estrellas francesas fichan cada vez más a menudo por editoriales pequeñas. Edita Delcourt en su colección Conquistador.

■ Otra de las novedades más interesantes del año, y no sólo referida al ámbito francófono, es el segundo tomo de *Sambre, Je Sais que tu Vendras,* anunciado por Glenat durante casi dos años e interminablemente pospuesto por su autor, **Ysiaire,** conocido en España por *Bidouille y Violette,* publicado en los primeros números de *Más Madera*.

■ Nuestra última recomendación por este mes es el sexto tomo de *Las 7 Vidas del Gavilán*, penúltimo de la serie, que lleva por título *La Part du Diable*. Lo firman como siempre **Cothias** y **Juillard.** Por cierto, tras el último álbum, **Juillard** abandonará el personaje, a pesar de que Cothias siga guionizándolo.

■Tino Reguera

EL RETORNO DE LOS CLÁSICOS

Esta demostrado que todas las modas son cíclicas, pero es que a veces parece más fruto de la casualidad que otra cosa. ¿Cómo explicar sinó la coincidencia en diversas partes del globo, y por medios a priori tan poco conectados como el cine y la historieta, de reactualizar los grandes clásicos de la literatura juvenil? ¿Tendrá algo que ver en ello el ya centenario conejo creado por Lewis Carroll? Lo cierto es que en América rompió el fuego First Comics y su *Classics Ilustrated,* a la que ha le han salido imitadoras, para luego contagiarse en mayor o menor medida todas las otras.

Aquí en Europa, por el momento todo se ha concentrado en una sola obra, el texto original de James Matthew Barrie llamado **Peter Pan.** Al primer homenaje que se le rindió, realizado por **Max** en su *Peter Pank*, pronto se le sumó una maravillosa historia de 5 páginas dibujada por **Pere Joan** para el *Complot nº 0.* Recientemente, han sido **Nacho** y **Azpiri** quienes lo han homenajeado en su serie *Mot,* y de nuestros amigos galos llegan dos adaptaciones en un muy breve periodo de tiempo, la primera una más bien olvidable, editada por los *Humanos*, y la última perteneciente al dibujante de la saga de *En Busca del Pájaro del Tiempo,* **Regis Loisel,** que le ocupará los próximos cuatro años de su vida, a lo largo de cuatro álbumes, y con una visión más adulta del personaje que la realizada por su autor original. El primer tomo de la serie acaba de salir a la venta, editado por Vent D'Ouest.

Aparte de todo esto, una vez se hayan estrenado las tres versiones cinematográficas que actualmene se ruedan de *Robin de los Bosques*, le llegará el turno al *Peter Pan* de **Steven Spielberg,** protagonizado por el simpático **Robert Williams** y el insoportable **Dustin Hoffman** en el papel de Capitán Garfio. Mientras tanto, aquí os dejamos con una bonita ilustración de **Loisel** sobre el tema.

NOTICIAS

SE DICE...

■ ...que **Alfonso Azpiri** está ultimando la preparación de un segundo álbum de la serie *Pesadillas*, de próxima aparición.

■ ...que **Juan Gimenez** ha accedido a la petición de **Jodoroswky** de realizar una de sus extensas sagas, lo que lo llevaría a hipotecar su futuro durante unos cuantos años, y a aparcar otro proyecto de serie que tenía con **Dal pra**, guionista italiano de reconocida valía.

■ ...que *Vamp*, el personaje de **Montana**, podría tener pronto una mayor continuidad de publicación, visto lo bien que se ha vendido fuera el personaje. Por el momento, se anuncia el segundo número del personaje en la misma colección *El Clan*.

■ ...que **Mique Beltran** ha renovado su contrato con el diario *El País*, y realizará una aventura larga de Marco Antonio para su suplemento infantil.

SE COMENTA...

■ ...que **Alfonso Font** será el sustituto de Carlos Gimenez en la tira diaria de creación que publica el diario *El Observador*. Su contribución consistirá en una adaptación de la primera historia larga de *Taxi* a dicho formato de prensa.

■ ...que *El País* publicará la versión en libro de la tira diaria que actualmente realizan **J.M. Reverte** y **Pedro Arjona.**

■ ...que la editorial **Makoki** ampliará su línea editorial muy proximamente, con un par de magazines de tamática erótica y terrorifica.

SE RUMOREA...

■ ...que puede haber una verdadera avalancha de nuevos títulos este año, visto como corrían los editores en el pasado Salón de Frankfurt. Y no nos referimos sólo a álbumes...

■ ...que la historieta española podría ser tomada por dos nuevos guionistas, **Lorenzo Díaz** y **Carlos Portela**, si llegan a cuajar todos los proyectos que preparan.

■ ...la jugada que **Forum** le ha hecho a **Zinco**, comprando a First los derechos de publicación de los cuatro libros que esta editorial poseía de las malditas *Tortugas Ninja*.

■ ...que el señor **Joan Navarro**, alma mater de esta editorial, y su colección *Misión Imposible* han sido objeto de un reportaje televisivo de media hora de duración que será retrasmitido por el canal estatal cualquier día de estos. Una versión reducida de dicho reportaje será vista en por practicamente todos los paises de la Comunidad Ecónomica Europea.

JORNADAS Y SALONES

Intentaremos elaborar esta sección todos los meses, si poseemos suficiente cantidad de información como para cubrirla. Rogamos a todos los organizadores de Jornadas, Salones o demás que nos avisen con la suficiente antelación como para que cuando demos la noticia no se hayan celebrado. Lo mismo para los concursos de historieta.

■ La Universidad de Periodismo de Bellaterra ha celebrado del 10 al 14 de este mes de Diciembre unas jornadas de la historieta, con diversos actos y esposiciones, entre las que destacamos una titulada *Comic y Censura*, con abundante material perteneciente a la mejor etapa de *El Papus*. Diregen y coordinan **Xavi Marturet** y **Dani Navarro.**

■ Algunos días antes, concretamente del 17 al 30 de Noviembre se ha celebrado la *Segunda Quincena del Comic de Terrasa*, con expos de Gual, Iranzo, el colectivo de dibujan-

tes de esta localidad y otra sobre comic y censura. ¿Se habrá puesto de moda el tema?. La solución en nuestro próximo número.

■ El Ayuntamiento de Cornellá ha editado un bonito catálogo con los ganadores de su concurso de historietas, en el que hay más de una sorpresa interesante. Podeis pedirlo al Ajuntament de Cornellà de Llobregat.

■ También el Ayuntamiento de Mataró, otra ciudad barcelonesa, organiza concurso de historietas. Además del catálogo de rigor, este año han editado un álbum al ganador del pasado año, titulado *L'Escut de Sang*. Se trata de un libro de 40 páginas, conteniendo un álbum completo de temática histórica, ambientado en la Cataluña del siglo XIII. Organiza todo el cotarro el colectivo *Crech*, que promete volver a sacar su publicación periodica *Que Trames*, ahora con rigurosa puntualidad.

■ Más convocatorias de Concursos de historieta. Especialmente curiosa es la que presenta el ayuntamiento de Manresa, a la que pueden apuntarse jóvenes entre 12 y 30 años, pero exclusivamente pertenecientes a las comarcas de Bages, Berguedà, Solsonès, Anoia y Cerdanya que no sean profesionales de la ilustración. El plazo terminaba a principios de Diciembre.

FE DE ERRATAS

Hace un par de números cometimos el imperdonable error esta misma sección de conceder la autoría del primer álbum de la colección *Papel Mojado* a la madrileña **Ana Juan**, cuando en realidad corrrespondía a su tocaya **Ana Miralles**, a pesar de que salió anunciado correctamente en la lista de novedades. Pedimos disculpas a los responsables de *Ediciones La General*, **Juan Gimeno** y **Manel Puchades**, así como al amigo **J.V. Chullá**, diector de *El Maquinista*, revista de información e historietas de periodicidad **Bimestral.**

U.S.A.

D.C.

■ Hace tiempo que el deporte nacional consiste en apostar cuántos números de una colección es capaz de hacer **John Byrne** antes de abandonarla... o de que le echen. Ahora ya, nuestro gozo en un pozo. Ha dejado la proyectada colección de El Capitán Marvel, el clásico de **C.C. Beck**, antes de empezar. Quería sacarlo del universo D.C. y le han dicho que nones.

■ Si no hay retrasos como viene siendo demasiado común últimamente, D.C. Comics lanzará en enero del 91 dos Limiteds: *Challengers of the Unknow* –ocho números– y *The Angel and the Ape* –sólo cuatro–, viejos personajes con nuevo enfoque que promete ser interesante.

■ Habrá segunda edición del nº 50 de *Superman*. ¿Por el número redondo o por el morbo de la declaración y propuesta de matrimonio de Clark Kent a Lois Lane? Por cierto, los tres títulos dedicados al Hombre de Acero han subido de precio, llegando al dólar y equiparándose a los demás.

■ Así lo anuncian: Una nueva fase comienza en *Animal Man* con un nuevo equipo creativo. A partir del número 33 de la cole, el equipo lo forman **Veitch** y **Dillon**, con las cubiertas de **Bolland**, claro. Veremos si el sosete de Buddy resiste la pluma de otro que no sea el gran Grant.

MARVEL

■ **John Byrne, John Romita Jr.** y **Bob Wiacek** seguirán una temporada más en *Iron Man*, ya han firmado el contrato. El perdedor del combate, Daredevil.

■ Después de cubrirse ...*"de gloria"* con el lanzamiento de dos –¡dos!– revistas dedicadas a glosar las aventuras de Barbie –si, si, la muñequita de las narices–, buscando el público femenino, Marvel busca ahora el público... *deportista* –¿existe eso?– con las aventuras de un ex-jugador de rugby convertido en superhéroe. *NFL Superpro*, y que velará por su pureza y buenas costumbres. Las del rugby.

■ Imprescindible comprarse el *Marvel Comics Presents 72:* empieza por fin *Arma-X* de **Barry Smith**. Y los doce siguientes,

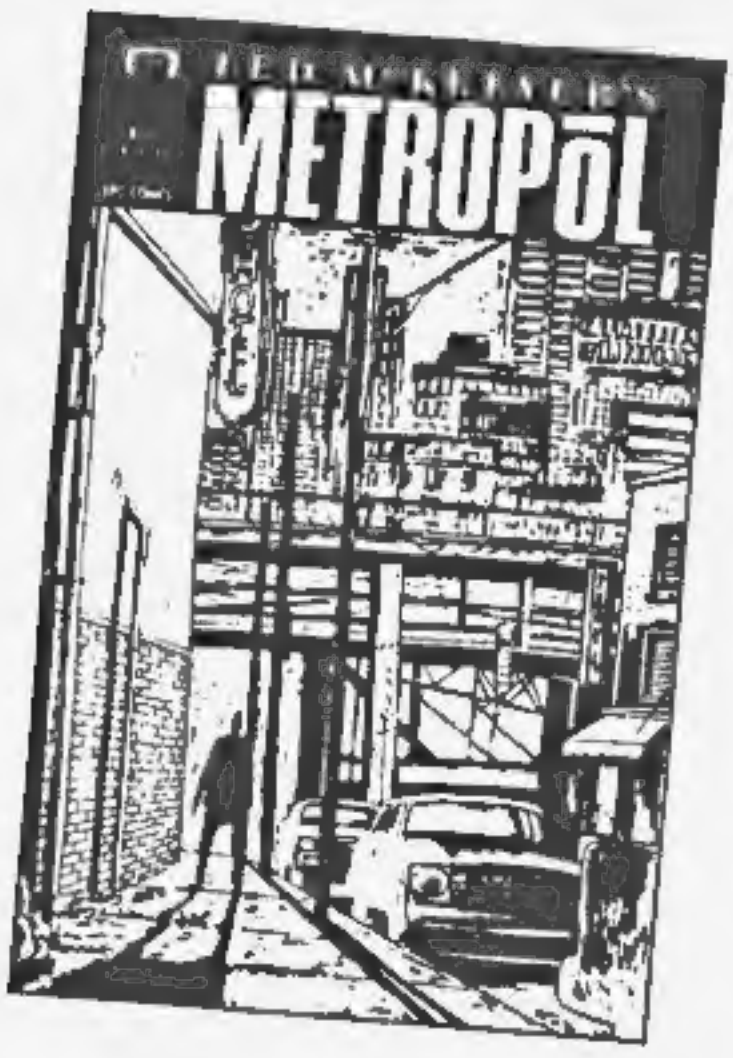
NOTICIAS

que el asunto durará trece números.

■ Más divertida puede ser la serie que Marvel va a dedicar a *Toxic Avenger*... siempre que sea el mismo personaje cuyas películas no son de serie B, sino Z, y que ya van por su tercera entrega. Si es La visión u Ojo de Halcón después de comer marisco, retiro lo dicho.

■ Se ha editado en los USA un video para fans de Akira. *Akira: Production Report* se llama el invento, que parece que no vale demasiado –dinero– y que explica todo sobre la peli y sus protas.

■ Se anuncia *Metropol*, nueva



serie de **Ted McKeever** para el sello Epic en la que, prometen, ocurrirán cosas muy extrañas, lo que ya empieza a ser habitual en los tebeos del **McKeever**. Ya sabes, por 2,95 pavos, nuevas extrañeces del bueno de Ted.

INDEPENDIENTES

■ El que se enterase tarde de que existía el *Mage* de **Matt Wagner**, que se apunte a la reedición por parte de Comico de los primeros números de la colección. 160 págs., por 19$.

■ ¿Alguien se ha tomado la molestia de mirar los autores que trabajan para las relanzadas revistas Disney? Es que resulta muy divertido encontrase con **Marv Wolfman** guionizando las aventuras de Mickey Mouse, o a **Peter David** las de Roger Rabbit.

■ Más adaptaciones de *Los Libros de Sangre* de **Clive Barker.** Le toca el turno a *Hijo del Celuloide*. Dibuja **Les Edwars** –"pintor aclamado por la crítica", dicen– y edita Eclipse, como siempre. A 7$.

■ Innovation adaptará *La Sombra del Torturador*, el primer libro de la pentalogía *El Libro del Nuevo Sol*, de **Gene Wolfe**, en una Limited de 6 episodios. Se ruegan referencias del dibujantes, un tal **Naifeh.**

■ Nuevo sello editorial, dedicado a lo erótico-pornográfico –es que los pobres yankis acaban de descubrirlo–; se llama Forbidden Fruit, Fruta Prohibida y lanza cuatro colecciones a la vez, todas a 2.95 $.

■ *The Weird of the White Wolf* es el título de la nueva Graphic *Novel* protagonizada por Elric y editada por Epic. Las adaptaciones son de Roy Thomas, y las plasman en maravillosas imágenes los extraordinarios **P. Craig Rusell, Michael T. Gilbert y George Freeman**. No te lo pierdas.

■ **Fco. Pérez Navarro**

Sexy Superspy

8 - KRAZY

NOVEDADES

ENERO

ALTEA- EL PAIS

☐ **LA BIBLIOTECA DE TURPIN**
Guión y dibujos de Max. Publicado por entregas en el suplemento infantil de *El país*, se resiente de su planificación de 2 páginas semanales, logrando que la trama se deshaga. 48 pág., color, cartoné, 900 ptas.

☐ **¿NUNCA JAMAS?**
Col. Mot nº 5. Nuestro buen amigo de nuevo en acción, esta vez en un particular homenaje al mundo de Peter Pan. Guión de Nacho y dibujos de Azpiri. 48 pág., color, cartoné. 1.000 ptas.

EDICIONES B Tebeos S.A.

☐ **PRINCIPE VALIENTE Nº 42 y 43**
Guión y dibujo de Hal Foster. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **FLASH GORDON Nº 40 y 41**
Guión y dibujos de Dan Barry. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **HOMBRE ENMASCARADO Nº 48 y 49**
Guión de Lee Falk, dibujos de Ray Moore. 36 pág., color, 225 ptas.

☐ **TBO Nº 35**
48 pág, color, 275 pts

☐ **MORTADELO Nº 182 al 185**
36 pág., color, 165 ptas.

☐ **ZIPI Y ZAPE Nº 179 al 182**
36 pág., color, 165 ptas.

☐ **SUPER MORTADELO Nº 80**
52 pág., color, 225 ptas.

☐ **SUPER ZIPI Y ZAPE Nº 80**
52 pág., color, 225 ptas.

☐ **YO Y YO Nº 20 y 21**
36 pág., color, 175 ptas.

☐ **AKIRA Nº 13**
Continúa la sensacional novela río de Katsuhiro Otomo. Todo un clásico para los años 90. 68 pág., color, prestigio, 450 ptas. Muy recomendable.

ED. LA CUPULA

☐ **EL VIVORA Nº 132**
Número extra de Navidad y aniversario. Portada de Das Pastoras, *Pepe el Tenso* de Diego, *Complices* de Galiano, Marta y Pons, Horacio Altuna, Laura-Lo Duca, *Mister Natural* de Crumb, *Paco el Chota* de Zorrilla y Murillo, poster-calendario de Serpieri, *Hector y Rita* de Segui, *Nicotina* de Yann-Bodard, *Los Primos del Parque* por Jaime Martin, *Indiferencia* por Linh Hardt, *Omaha* de Waller y Worley, *Navidades Frivolas* de Mezzo, *Los Felices 90* de Oniiyu y Boada, *Penny Century II* de Jaime Hernández y una historieta a color de Das Pastoras con guión de Marti. 116 pág., color y b/n, 475 ptas.

☐ **LA BASCA QUE MAS CASCA**
Col. Historias Completas nº 34. Recopilación de las historias de esta serie, aparecida en las páginas de la revista A Tope, ahora en un nuevo formato. Guión y dibujos de Jaime Martin. 48 pág., b/n. 225 ptas.

☐ **BARES Y MUJERES**
Col. Bares y mujeres nº 1. En un formato parecido al *Historias Completas*, aparece recopilado en una serie limitada toda la obra que bajo este título escribe y dibuja Alfredo Pons para la revista *El Vibora*. 48 pág., b/n, 225 ptas.

☐ **LA MUJER CASADA**
Col. nº 34. Guión y dibujos de Jo Bordes. 48 pág., b/n, 650 ptas.

☐ **CHERRY Nº 2**
Nuevas páginas de esta parodia pornográfica del conocido Archie, protagonizadas por nuestra infatigable amiga Cherry. Guión y dibujos de Larry Welz. 64 pág, b/n, 700 ptas.

☐ **YONQUIS DEL ESPACIO**
Toda una saga cósmica, de amplia repercusión en el universo Mediavigallardesco, desarrollada en tan sólo 64 páginas. Guión de Mediavilla, dibujos de Gallardo, b/n, 750 ptas. Recomendable.

EUROCOMIC

☐ **LO QUE ESTA ABAJO**
Col. Humanoides nº 17. Reedición del tercer tomo de la saga del Incal, realizado como siempre por el dúo Jodorowsky y Moebius. 48 pág., color, 750 ptas. Recomendable.

FORUM

☐ **SPIDERMAN Nº 224**
Por Gerry Conway y Mark Bagley. 36 pág, color, 175 ptas.

☐ **SPIDERMAN Nº 225**
Lápida está a punto de hacerse con el control de la prisión de Pennsylvania. Por Gerry Conway y Sal Buscema. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **FACTOR-X Nº 36**
La conclusión de la historia de Factor X en Inglaterra y del nuevo mutante, Alquimía. Por Louise Simonson, Art Adams y Al Milgrom. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **PATRULLA-X Nº 101**
Ya sabemos lo que le ha pasado a Mariposa Mental, pero ¿qué ha sido de Coloso y Dazzler? Por Chris Claremont, Marc Silvestri y Dan Green. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LOS NUEVOS VENGADORES Nº 48**
Con el origen del mutante más antiguo del mundo y Hulka y el Capi de invitados especiales. Por John Byrne y Mike Machlan. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **MARVEL HEROES Nº 49**
Los Vengadores, Los 4 Fantásticos, Spiderman y toda la ciudad de Nueva York enfrentándose a la ira del Monolito Viviente. Por David Michelinie, Marc Silvestri y Geoff Isherwood. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **CLASSIC X-MEN Nº 30**
La Patrulla-X consigue derrotar al Mundo Asesino de Arcade. Por Claremont, Byrne y Austin. Además, una pesadilla de Arcade. Por Ann Nocenti y John Bolton. 36 pág., color, 175 ptas. Recomendable.

☐ **LOS 4 FANTÁSTICOS Nº 98**
Se inicia la saga de Actos de Venganza dentro de ésta colección. Por Walter Simonson, Rick Buckler y Romeo Tanghal. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **TRANSFORMERS Nº 53**
El Transformer que consiga la matriz se convertirá en el Transformer definitivo. Por Simon Furman y Geoff Senior. 68 pág., color, 300 ptas.

☐ **CONAN EL BÁRBARO Nº 167**
Conan lucha contra una tribu de caníbales albinos en uno de los relatos más salvajes de los últimos años. Por Gerry Conway y José Delbo. 36 pág., color, 175 ptas.

☐ **LA ESPADA SALVAJE DE CONAN Nº 107**
Conan y Valeria van en busca de una gigantesca esmeralda encontrándose con cierta diablesa Hyrcania pelirroja. Por Chuck Dixon y Gary Kwapisz. 64 pág., b/n, 275 ptas.

☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: IRON MAN/CAPITÁN MARVEL Nº 53**
Por Michelinie, Bright y Layton. El Capitán Marvel se convierte en Campeón Cósmico. Por Starlin y Milgrom. 68 pág., color, 300 ptas.

NOVEDADES

☐ **EL CASTIGADOR Nº 35**
El Castigador se infiltra en una banda de motoristas que dominan el comercio de drogas en el Suroeste. Por Mike Baron, Bill Reinhold y Mark Farmer. 36 pág, color, 175 ptas.
☐ **TIRAS DE PRENSA DE SPIDERMAN Nº 31**
Con material de las tiras de prensa correspondientes al año 1983. Por Stan Lee y Fred Kida. 48 pág., b/n, apaisado, 150 ptas.
☐ **WHAT IF? Nº 23**
¿Y si Los 4 Fantásticos hubiesen perdido el proceso de Galactus? Por Roy Thomas, R.J.M. Lofficier, Greg Capullo y Sam DeLaRosa. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **EXCALIBUR Nº 22**
Excalibur lucha a muerte contra los planes de... ¡Tony Stark! Por Chris Claremont, Chris Wozniak y Allen Milgron. 36 pág. color, 175 ptas.
☐ **NICK FURIA AGENTE DE SHIELD Nº 11**
El Coronel Furia decide pasar unas vacaciones en las Hébridas para entendérselas con un culto neolítico. Por Alan Grant y Cam Kennedy. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **LOBEZNO Nº 20**
Lobezno encuentra una aliada en su lucha contra Tiburón Tigre. Un episodio de Actos de Venganza por Archie Goodwin, John Byrne y Klaus Janson. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **INFERNO Nº 18**
El duelo final entre Madelyne Pryor y Jean Grey. Por Louise y Walter Simonson. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **DAREDEVIL Nº 18**
Daredevil se ve mezclado en las operaciones de una joven activista proderechos de los animales. Por Ann Nocenti, John Romita jr. y Al Williamson. 36 pág., color, 175 ptas. Recomendable.

☐ **MIRACLEMAN Nº 11**
Los acontecimientos de la saga llegan a una sorprendente conclusión. Por Alan Moore y John Totleben. 36 pág., color, 175 ptas.Último número. Muy recomendable.

☐ **AIRBOY Nº 11**
Un 747 es secuestrado y se estrella en el Polo Norte con Hirota dentro. Una creación de Stan Woch. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **SCOUT Nº 11**
Emmanuel Santana se encuentra con un misterioso prisionero en su encierro. Por Timothy Truman. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **CABALLERO LUNA Nº 12**
El Hermano Vudú, el Caballero Luna y Medianoche juntos contra una banda de Zombies. Por Chuck Dixon, Sal Velluto y Mark Farmer. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **HULKA Nº 10**
El misterioso Mister L. desvela sus planes a Jennifer, el siniestro personaje quiere convertirla en... ¡Una estrella de la publicidad! Por Steve Gerber, Bryan Hitch y Al Milgrom. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **TIGRE WONG Nº 8**
Tigre sigue preso, pero recibe una extraña ayuda. Y sigue la lucha en la Isla del Ataúd. Por Tony Wong. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **DRUNKEN FIST Nº 8**
Continúa la leyenda del niño-espiritual en el Tibet medieval. Por Tony Wong. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **INDIANA JONES Nº 5**
Las aventuras del más famoso arqueólogo de todos los tiempos continúan. Por David Michelinie y Kerry Gammil. 64 pág., color, 300 ptas.
☐ **ROBOCOP Nº 5**
El policía cibernético es destacado para intervenir en la guerra entre España y el Norte de Africa. Por Alan Grant, Lee Sullivan y Kim DeMulder. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **VALKIRIA Nº 5**
Por Chuck Dixon, Brent Anderson y Ricardo Villagrán. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **GROO Nº 2**
Nuevas aventuras del bárbaro más estúpido de todos los tiempos. Por Sergio Aragonés y Mark Evanier. 48 pág., color, 300 ptas. Recomendable.
☐ **CLÁSICOS MARVEL Nº 30**
¿Quién es el misterioso Planeador Maestro? Un comic legendario de la mano de Stan Lee y Steve Ditko. 36 pág., color, 175 ptas. Recomendable.
☐ **VENGADORES Nº 96**
Nadie puede detener a Juggernaut pero Thor y los Nuevos Guerreros van a intentarlo. Por Tom DeFalco, Ron Frenz y Joe Sinnot. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: CAPITÁN AMÉRICA/THOR Nº 65**
El Nómada retorna y el Capitán América ha de impedir que se tome la justicia por su cuenta. Por Gruenwald, Neary y Beatty. Comienza una nueva etapa en Thor de la mano de Tom DeFalco, Ron Frenz y Brett Breeding. 68 pág., color, 300 ptas.
☐ **MARVEL TWO-IN-ONE: ALPHA FLIGHT/LA MASA Nº 52**
Por Mantlo, Lee y Milgrom. La Masa es capturada por mediación de Factor-X. Por Peter David, Todd McFarlane y Jim Sanders III. 64 pág., color, 300 ptas.
☐ **ÁNGELES CAÍDOS Nº 1**
Roberto DaCosta se toma el fútbol demasiado temperamentalmente, eso le puede costar la vida a su mejor amigo. Por Mary-Jo Duffy, Kerry Gammil y Tom Palmer. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **PRESTIGIO Nº 20: EL CAPITÁN BRETAÑA**
Los problemas extradimensionales comienzan a amargar la vida al genuino campeón del Reino Unido. Por Jamie Delano y Alan Davis. 48 pág., color, prestigio, 500 ptas. Recomendable.
☐ **ALIEN DOSSIERS Nº 1**
Comienza una antología de relatos de ciencia-ficción que engloban lo mejor de las series Alien Worlds y Alien Encounters. 36 pág., color, 175 ptas.
☐ **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES GRAPHIC NOVEL Nº 1**
Primera de una serie de 4 Novelas Gráficas protagonizadas por Leonardo, Miguel Ángel, Donatello y rafael. Las primeras y Legendarias aventuras de las tortugas Ninja. Por Kevin Eastman y Peter Laird. 128 pág., color, 1.250 ptas.

ED. LA GENERAL

☐ **MARISCO**
Col. Las Antípodas nº 1. Recopilación de trabajos diversos realizados por Juan Bosch, Micharmut, desde el año 79. Ilustraciones, carteles e historietas, componen el sumario de este libro a gran tamaño (24x33). 56 pág., b/n, precio por determinar. Recomendable.

EL JUEVES

☐ **EL JUEVES Nº 710 al 714**
Con los autores y series habituales. El nº 710 es Especial Navidad. 64 pág., color y b/n, 175 ptas.
☐ **PUTICLUB**
Col. Pendones del Humor nº 65. Nuevo álbum de Fer, y su ya clásica serie en la revista. 68 pág., b/n, 350 ptas.

IRU, S.A.

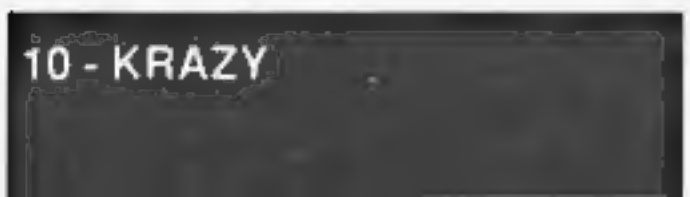
☐ **HARA KIRI Nº 105**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL CUERVO Nº 103**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **EL PACHA G Nº 31**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.
☐ **LA JUDIA VERDE Nº 42**
48 pág., color y b/n, 215 ptas.

MAKOKI

☐ **MAKOKI Nº 10**
Nuevas aventuras del personaje a cargo de Borrallo y Carulla. Además, páginas de Garcés, Das Pastoras, Vallés, Vuillemin y muchos más. 80 pág. b/n, 325 ptas.
☐ **MISTER MONSTER**
Col. Makoki nº 2. Bernet y Abulí son los responsables de este título, bajo el que se recopilan las historias cortas que ambos realizaron para la revista, más algunas ya publicadas en otras como *Cimoc* o *Totem*. Bien escritas y bien narradas. 64 pág., b/n, 700 ptas. Recomendable.

NORMA EDITORIAL

☐ **CIMOC Nº 116**
Ultimo capítulo de *Hombre, Las 7 Vidas del Gavilán, Jim Cutlass, Salvajes, Machbet* y otra historia de las guionizadas por el genial Harvey Kurtman, dibujada en esta ocasión por Thomas Bunk. 84 pág., color y b/n, 400 ptas.



☐ **CAIRO Nº 71**
Tras una portada de Francesc Infante, historietas de *Tina Bloom*, *John Pajaro* de Oscaraibar-Brocal, *El diario de Enriqueta*, por Dupuy y Berbenan, *Historias Negras* de Franquin, Manel y el primer capítulo del segundo álbum de *Las tres fórmulas del Profesor Sato*, realizado por Bob de Moor tras la muerte de Jacobs. 72 pág., color y b/n, 400 ptas. Recomendable.
☐ **BLACK KISS Nº 10**
Guión y dibujos de Howard Chaykin 16 pág., b/n, 165 ptas. Recomendable.
☐ **SPIRIT Nº 32**
Guión y dibujos de Will Eisner. 36 pág , b/n. Recomendable
☐ **VIC & BLOOD**
Col. Cimoc Extra Color nº 72. Reedición de la serie limitada de 2 números realizada por Corben hace un par de años, ahora coloreada para su edición en álbum. 48 pág., color, 850 ptas.
☐ **UNA INFANCIA ETERNA**
Col. Pandora nº 13. Primer álbum de una serie destinada a narrarnos la infancia de Mushky, el inseparable compañero del Vagabundo de los Limbos. Supone el debut de Carlos Gimenez con guionista, Claude Godard 48 pág., color, 850 ptas
☐ **AJENO**
Col. El Muro nº 9. Serializado en la revista Cairo hace un par de años, está pensado como una historia larga, a pesar de su estructura en capitulos. 48 págs. b/n, 750 ptas.

☐ **JUNGLAS**
Col Made in the USA nº 1 Primer tomo de la serie limitada de 4 *Give Me Liberty*, realizado por dos de los autores más importantes de la historieta americana de los ultimos años, Frank Miller y Dave Gibbons. Marta Washington es testigo de los cambios que acontecen a la América del siglo XXI Un trabajo impecable para una de las obras claves ya en la historieta de los 90. 48 pág , color, prestigio, 500 ptas.

EDITORIAL PRIMAVERA

☐ **CLASICOS DISNEY Nº 10**
48 pág , color, 275 ptas.
☐ **PATO DONALD Nº 21**
32 pág , color, 100 ptas.
☐ **DISNEY AVENTURAS Nº 16**
128 pág . color, 275 ptas.
☐ **GOOFY Nº 12**
64 pág , color, 275 ptas.
☐ **MICKEY Nº 17**
96 pág , color, 200 ptas.
☐ **HIPER Nº 17**
226 pág., color, 400 ptas.

TOUTAIN EDITOR

☐ **ZONA 84 Nº 80**
Termina *Nina Tovarich* de Rotundo, *Región extranjera* de Beb Deum-Dionnet, *Burton & Cyb*, segundo capítulo de *El Hombre que ríe, Creatura* de Serpieri, un artículo sobre prototipos de coches y un episodio de *Andrax*. Todo ello va envuelto por una portada de Sanjulián. 100 pág., b/n, 375 ptas.
☐ **TOTEM Nº 50**
Comienza *Joe's Air Force* de Pepe Moreno, sigue *Mata-Hari* de Marika-CAva, *Tom's Bar* de Milazzo-Berardi, Carlos Gimenez, Miquel Ratera, Vuillemin, Javi Soler, Liang Ong y otras firmas aun por determinar. 84 pág., color y b/n, 375 ptas.
☐ **CREEPY Nº 3**
Historietas de Guiral-Navarro, Corominas, Salvador, Maroto, Leopoldo Sánchez, y secciones como *Los Archivos de Creepy* son las que componen el sumario de esta revista. 80 pág., color y b/n, 375 ptas.

ED. ZINCO

☐ **TORTUGAS NINJA nº 5 y 6**
Por Michael Dooney, David Weiss, Paty Howeth y Dave García. 32 pág., color, 150 ptas.
☐ **CLASICOS DC Nº 3**
Comienza el Batman ilustrado por Marshall Rogers y Ferry Austin, tras el de Walter Simonson. Además, *Green Lantern Green Arrow* de O Neil y Adams. 52 pág., color, 225 ptas. Recomendable.
☐ **SUPERMAN Nº 86**
Por Jerry Ordway y Kerry Gammill. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **NUEVOS TITANES Nº 20**
Cuarto capitulo de la saga Un Lugar Solitario Para Morir, realizada por Marv Wolfman, George Pérez y Tom Grummet. 36 pág , color, 165 ptas
☐ **QUESTION Nº 29**
Por Denny O'Neil y dennis Cowan. 36 pág., color, 165 ptas.
☐ **BATMAN Nº 41**
Ultimo capitulo de la saga Una Muerte en la familia, con el retorno de Robin Por Marv Wolfman y Jim Aparo 28 pág , color, 140 ptas.
☐ **LIGA DE LA JUSTICIA AMERICA Nº 34**
Por Giffen, De Matteis y Adam Huges. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **FLASH Nº 4**
Por Roy Thomas y George Duska. Cover de Joe Kubert. 28 pág., color, 140 ptas
☐ **DRAGONLANCE Nº 7**
Por Dan Mishkin y Mike Collins. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **ANIMAL MAN Nº 12**
Por Grant Morrison, Chas Troug y Doug Hazlegood. 28 pág , color, 140 ptas.
☐ **DC PREMIERE Nº 7**
Especial dedicado al Phantom Strange, por Paul Kuperberg, Mike Mignola y Craig Russell. 52 pág., color, 225 ptas.
☐ **CAPITAN ATOM Nº 13**
Por Cary Bates y Pat Broderick. 36 pág , color, 165 ptas.
☐ **WONDER WOMAN Nº 32**
Especial de 52 pág , por Mendy Newell, George Pérez y Chris Marrinan. Color, 225 ptas.

☐ **HELLBLAZER Nº 5**
Ultimo número de la miniserie, realizado graficamente por Dave McKean, con guión de Jamie Delano. 28 pág , color, 140 ptas. Muy recomendable.

☐ **GILGAMESH II Nº 4**
Por Jim Starlin y Steve Oliff. 48 pág., color, prestigio, 500 ptas.
☐ **DRAGONES Y MAZMORRAS Nº 7**
Por Dan Mishkin y Jan Duursema. 28 pág , color, 140 ptas.
☐ **LEYENDAS DE BATMAN Nº 7**
Segundo capítulo de *Gothic*, por Grant Morrison y Klaus Janson. 36 pág , color, 165 ptas Recomendable
☐ **UNIVERSO DC Nº 23**
Con el final del Team-up de Batman y Demon, por Alan Grant y Norm Breyfogle 52 pág, color, 225 ptas.
☐ **LIGA DE LA JUSTICIA EUROPA Nº 16**
Por William Messer Loebs, Keith Giffen y Bat Sears. 28 pág., color, 140 ptas.
☐ **MISTER MIRACLE Nº 5**
Por Dough Moench y Joe Phillips. 28 pág , color, 140 ptas
☐ **TIME MASTERS**
Miniserie de 8 numeros en la que se nos narra el origen de Rip Hunter, señor del tiempo. Por Bob Wayne, Lewis Shiner y Art Thibert. 28 pág , color, 140 ptas.
☐ **ESPECIAL WASTELAND**
Numero suelto de 52 páginas, con historias realizadas por Ty Templeton o Timoty Truman entre otros, bajo guiones de Del Close y John Ostrader Color 225 ptas.
☐ **EPICURUS EL SABIO**
Novela gráfica, perteneciente al catálogo de Piraña Press, realizada por Messer-Loebs al guión y Sam Kieth al dibujo. 48 pág , color, precio sin determinar

EDICIONES ESEUVE S.A.

"ART COMICS"

COMUNICA A TODOS LOS AMANTES DEL BUEN COMIC

(Series STEVE CANYON, RIP KIRBY, AGENTE SECRETO X-9, BIG BEN BOLT, JOHNNY HAZARD, CISCO KID, JULIETA JONES, DICKIE DARE, KRAZY KAT y otras en proyecto)

La creación del nuevo **CLUB** donde tendréis **importantes descuentos** en vuestros pedidos.

¡Hazte Socio!

Escribid solicitando información a.

EDICIONES ESEUVE S.A.
"ART COMICS"
c/. Sebastián Elcano, 30
28012 MADRID
Tel. (91) 467 25 00 - Fax: 467 55 13

TODA CLASE DE COMICS

Juan Pablo Bonet, 20 50006 Zaragoza (España)
TF. 37 95 97

DIBUJOS ANIMADOS

COMICS-ROL

C/ Cuesta del Rosario nº 16-C Sevilla 41004
TF. 421 18 18

NOTAS

SOBRE LA HISTORIETA JAPONESA

La historieta japonesa es un fenómeno reciente por haber nacido como tal a principios de los años cincuenta. Pero pese a su temprana edad, pronto consiguió convertirse en una de las principales industrias del país, constante fuente creativa de mil y un productos relacionados con ellos, desde muñecos a películas. Por tanto, está considerada un medio de comunicación válido; hay autores con un estatus popular semejante al de las estrellas de cine y tiene calidad más que sobrada para invadir cualquier país como si fuera una nueva marca de tocadiscos. La historieta japonesa se denomina allí *manga* y en vista de la próxima invasión de material japonés en este país, a continuación incluyo una serie de notas que, espero, servirán de orientación a la hora de valorar y leer los mangas que hay y habrá en España.

MERCADO

Los tebeos salen con una periodicidad variable, que va de la semanal a la bimestral, y siempre con un mínimo de doscientas páginas por número, repartidas en historias completas o de continuará con capítulos de unas veinte páginas (generalizando, claro; los hay de muchas más páginas) Hay historietas ambientadas en cada uno de los deportes imaginables, de cuentos de hadas, románticos en cualquier tipo de combinación de sexos, filosóficos, policíacos .. de todas clases .. gozando de especial popularidad

Los mangas, con tiradas que llegan a sobrepasar los dos millones de ejemplares semanales, no se coleccionan No se puede coleccionar algo semanal de doscientas páginas de extensión. Así que se editan en mal papel, a veces de varios colores, y pensando en un futuro reciclaje a pasta de papel, dejando al lector esperando la publicación en libros de su historieta favorita

Las historias más populares o de mayor calidad, los autores clásicos, o con impacto, son editados en volúmenes unitarios cuando ha terminado su edición por capítulos en la revista. El público recibe con alegría esos libros que adquieren el mismo estatus que la literatura y que son reeditados continuamente mientras sigan teniendo una venta. Así, hay obras dibujadas en los años cincuenta que siguen encontrándose en las librerías, y que posiblemente seguirán encontrándose en el futuro, proporcionando substanciosos royalties a sus autores

Se supone que la publicación en revista permite malvivir al autor Los beneficios derivados de la versión en libro son los que proporcionan un estatus con el que vivir desahogadamente y alcanzar un nivel de vida superior al modelo medio

UNA PARTICULARIDAD GRÁFICA

Osamu Tezuka crea el concepto actual de manga en 1949, apoyándose en una narrativa muy cinematográfica e introduciendo la secuencia en un tipo de narración donde aún reinaba el formato de *Aleluyas*. Su dibujo, inspirado en Hergé y en las películas de Walt Disney, se revela eficaz para sus propósitos narrativos y causa tal impacto en el mercado que propicia la creación de revistas de historietas que no existían antes

Al ser creador del manga, la som-

NOTAS

bra de Tezuka planea sobre todos los dibujantes japoneses. Su estilo simple, sencillo y directo resulta ideal para transvasarlo al lenguaje del dibujo animado, un dibujo animado totalmente dominado por una enorme maquinaria industrial que también creó Tezuka inspirándose en las fórmulas de animación de la Hanna & Barbera, y no es de extrañar que los historietistas se planteen su trabajo en líneas semejantes.

Su influencia (al igual que la de Hergé en Europa) no limita las clases de grafismo, pero sí los diseños básicos de los personajes. Así que podemos encontrar dibujos de tono impresionista, con un ambiente sugerido, abstracto, donde las figuras se integran al paisaje siendo uno sólo, pero encontrando siempre esos ojos, esa boca, esa escasa variedad tipológica entre los personajes .. esos elementos que parecen haberse inscrito a fuego en la mente de los dibujantes.

Son limitaciones que no se extienden a los fondos, las máquinas, los edificios, todo lo que corresponde al mundo de lo inanimado, donde la precisión de arquitecto, de codificador de la realidad, brilla con una pericia y un cuidado de miniaturista que contrastan poderosamente con las caras a lo Heidi.

Precisión y cuidado destinados a crear un sentimiento de realidad, de *auténtico* en el lector, que son lo que acaba superando las figuras *irreales* y hacen que el producto sea asimilable, adquiriendo un estatus de seriedad.

UN ELEMENTO COMÚN

En principio, y debido a la gran variedad de publico al que puede dirigirse un manga, no parece haber ningún nexo común en las diferentes historias. Pero, si ahondamos en el material y estudiamos un poco las artes clásicas japonesas, empezaremos a vislumbrar varios elementos comunes estrictamente japoneses y que definen los planteamientos narrativo-temáticos de los manga.

Los personajes de las historias, los tiempos muertos elevados a la categoría de protagonistas, la atención a elementos nímios y dispersos en un escenario común.. todo ello apunta a una constante reflexión de lo que sucede en la historia que se cuenta, a un cuestionarse lo que realmente pasa en las páginas que se están leyendo Los personajes se mueven acorde a la presencia, o ausencia, en ellos de un código ético muy estricto que se pone constantemente a prueba Por ello, muchas veces, lo que sucede *dentro* de las imágenes no resulta fácilmente extrapolable a ojos occidentales.

Igual sucede con el constante tema épico de las historias. Casi todo está planteado de forma extrema y melodramática, teniendo que pasar sus protagonistas por pruebas o *juicios* que debe ganar para llegar a sus objetivos, sucediendo esto tanto en los tebeos de temática deportiva como en los de ciencia-ficción o de samurais. El tema del rito iniciático es considerado constante a lo largo de la vida de una persona porque se considera que una persona debe cambiar y mejorar constantemente y eso se refleja poderosamente en las historias.

NARRATIVA Y SUPERPRODUCCIÓN

En los años sesenta, la industria japonesa del manga decidió aumentar sus ingresos y pasar las revistas mensuales a una cadencia semanal o quincenal. Esto causó un gran revuelo en el mercado: la idea tuvo éxito y hubo muchos dibujantes que fueron incapaces de implicar la producción, teniendo que crear estudios para cumplir los plazos de quince páginas semanales o dedicarse a otra cosa.

El tener que producir una media de quince páginas semanales es algo que tiene claras consecuencias en el ritmo y la calidad de una historia. Así, ahora, tenemos un medio enormemente visual, con una síntesis de contenido asombrosa tanto por su escasez como por lo intenso de lo que (no) parecen traslucir sus personajes, personajes que raras veces muestran por qué hacen las cosas. Reaccionan, y con eso basta; si la reacción debe ser explicada es por ser esencial a la historia, porque *es* la historia. Los bocadillos de pensamiento, tan populares en occidente, sólo aparecen ocasionalmente, existiendo para anticipar, explicar o realzar la acción. Nunca para mostrar un diálogo interior que justifique o razo-

ne un acto determinado. Los personajes actuan y reaccionan movidos por motivaciones que intuimos, y lo hacen a la manera kabuki, a la manera del mimo, de manera falsa y teatral, exagerada y distorsionada por la situación. Un personaje puede pasar del llanto a la risa sin el más mínimo interludio que explique o justifique semejante cambio, y lo hará con una transición asimilable visceralmente, nunca racionalmente. La racionalización siempre vendrá a posteriori, y siempre dependerá del lector, nunca del personaje o de la manera de contar la historia.

Pero es una limitación asumida con alegría y entusiasmo por el dibujante japonés: permite vivir cómodamente y la obligada periodicidad de publicación no impide una trama compleja a largo plazo, con una duración de 300 o 1000 páginas. Sólo impide una condensación argumental que en Europa equivaldría a 40 páginas ya que las acciones se alargan durante infinidad de páginas, produciendo partidos de tenis que duran doscientas páginas o explosiones de cinco páginas, por poner un ejemplo. La elipsis narrativa se queda para efectos dramáticos, muchas veces tan bruscos y repentinos que cuesta asimilarlos, por carecer de precedentes en Occidente.

POSIBLE CONCLUSIÓN

Ahora tenemos *Akira*, posiblemente el más occidental de los manga, y está causando un gran revuelo en España. Las previsiones indican que pronto tendremos más mangas. El éxito será variable y difícil de determinar, pero una cosa seguirá siendo segura: también serán *muy occidentales*, apenas vislumbre del auténtico pensamiento japonés. Si pensamos que en toda comunicación de culturas lo que realmente resulta interesante estriba en conocer los elementos más diferenciadores de ellas, es obvio que estos manga van a ser más bien poco reveladores. Me temo que tardaremos en conocer el material auténticamente japonés, como no aparezca algún esforzado editor que se traiga el material directamente del Japón en vez de recurrir a intermediarios excesivamente preocupados por un lector poco abierto como el norteamericano.

■ **Lorenzo Díaz**

OTOMO

KATSUHIRO OTOMO

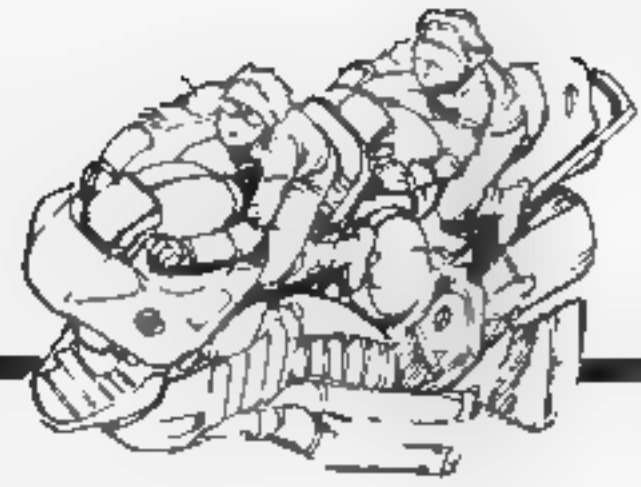
Otomo se inició en los tebeos en 1973 tras finalizar sus estudios de arte. Su primer trabajo profesional es una adaptación de *Mateo Falcone*, la novela de Merimee, para la revista *Action*. Se dedica a historietas cortas (posteriormente recuperadas en tomos) hasta que en 1979 se inicia su primera gran obra *Fire Ball*. Es una historia de ciencia ficción en la que relata el enfrentamiento de un hombre contra unos computadores. La historieta sigue aún incompleta ya que el año siguiente 1980, decide iniciar la publicación de su siguiente gran trabajo *Domu*.

Domu es la historia del enfrentamiento entre un anciano y una niña dotados de grandes poderes psíquicos. Tras su publicación en álbum en 1983 la obra ganó el gran Premio de Ciencia Ficción de Japón ese año, siendo el primer historietista en conseguirlo.

El éxito de *Domu* y la fama que había obtenido, especialmente en círculos estudiantiles, le animaron a dar un paso adelante, dejando una revista relativamente minoritaria como *Action* para pasar a otra como *Young Magazine*, dirigida especialmente a esos mismos estudiantes que el veía como público propio para su siguiente gran proyecto, *Akira*.

Nuevamente el éxito le sonríe y casi desde la primera entrega logra que las ventas de la revista aumenten hasta superar el millón de ejemplares, en tanto que los cinco tomos de la serie alcanzaron los tres millones de copias. Además la película sobre la serie realizada en 1987 (antes de acabar la monumental historia, de casi 2.000 páginas en total) resulta ser un éxito, con una calidad gráfica digna de verse, e incluso, por si fuera poco, Otomo encuentra tiempo para dedicarse a la publicidad y a la dirección de películas. ■ **Agustin Oliver**

▶ Dibujo realizado en 1976 e incluido en *Highway Star*, la segunda coleccion creada por Katsuhiro Otomo. Consistente en historias cortas, *Highway Star* representa uno de los trabajos fundamentales de su autor.



▶ Ilustraciones realizadas por Otomo para el programa de televisión YOU, producido por la NHK, que forman parte del grueso de varios ciclos utilizadas para la apertura y cierre de los programas. Entre 1984 y 1986 el ciclo versó sobre la destrucción de diferentes objetos. Estas imágenes son una buena muestra.

▶ *Sayonara Nipon* (Adiós a Japón) es el título de una de las creaciones más impactantes de Otomo. El eje central de la serie son las aventuras de un joven deportista japonés que decide viajar a New York. Esta viñeta, claro homenaje a la fotografía ganadora del premio Pulitzer durante la guerra en Vietnam, pertenece a la citada obra.

OTOMO

▶ Tabajos realizados por Otomo para el mundo de la publicidad. Tras el éxito de sus manga, el artista es cada vez más solicitado en el medio comercial Carteles y animación son creados por el artista para las más diversas marcas. Presentamos una selección de bocetos utilizados en alguno de sus trabajos más atractivos: el spot de la cámara Canon T70; los agresivos perros de la película comercial del *Honda City Turbo II;* y las ilustraciones para un anuncio de whisky que alcanzó gran relevancia en el país nipón.

うわアアア
ガーン
ガガガガ
ガガガガ
ガガガガ

AKIRA

EL MANGA EJEMPLAR

Akira, la obra-río de Katsuhiro Otomo, ha sido y es la punta de lanza de la introducción del material Manga en occidente, a través primero del mercado USA y posteriormente, en virtud de la edición realizada por éstos, en el nuestro. Es también una obra homérica, que sorprende por su enorme sencillez (que no síntesis) y la funcionalidad de los elementos empleados en ellas. Cabría preguntarse el por qué de su aceptación en mercados tan dispares: la respuesta debe plantearse como una triste, aunque útil, homogeneización de las culturas.

I.

La utilización de seres superhumanos como protagonistas es una constante en la obra de Otomo: acudiría primeramente a esta temática en *Fireball* (1979), e insistiría posteriormente en *Domu* (1983), pero es en *Akira* donde despliega toda su capacidad narrativa al servicio de una historia donde la lucha entre entes mutagenicos es el eje principal, parábolas del dominio a través de la violencia. *Akira* como serie hace su primera aparición en una revista de la editorial Kodansha titulada *Young Magazine*, de cadencia quincenal, en 1982. Es uno de los magazines más leídos en el Japón, y cuenta con un público mayoritariamente adolescente. Otomo se declaraba consciente del lector medio de la publicación: no es extraño pues que los primeros protagonistas de la historia sean Kaneda y su banda de motoristas juveniles, drogadictos e inadaptados. Fieles reflejos de los jóvenes japoneses actuales, occidentalizados hasta extremos indecibles, que guardan poca relación con los ancianos sintoistas de antes de la explosión industrial japonesa.

La serie cobró inmediatamente una abrumadora popularidad: los dibujos de Otomo ganaban adeptos de modo vertiginoso. La serie se estructuró en dos ciclos, de unas mil páginas cada uno, de lectura independiente pero cuidadosamente interrelacionados. Una vez finalizada la serie, Otomo tuvo la oportunidad de hacer la adaptación cinematográfica de su obra: *Akira*, la película (1987), sobresale de las numerosas adaptaciones a dibujos animados que de los Manga se realizan, principalmente por la fidelidad al original y por contar con un presupuesto más elevado, que ha permitido una animación más rica y cuidadosa. Tras el rodaje, Otomo no descarta la posibilidad de continuar con la serie, con un tercer ciclo de una extensión similar a los dos primeros.

Fue precisamente en 1987 cuando Marvel Comics, intentando ampliar su oferta de mercado, y en directa competencia con las pequeñas editoriales independientes

norteamericanas, que comenzaba a publicar comic japonés, negoc aba con Kodansha y adquiría la joya de la corona, consiguiendo los derechos de publicación de *Akira* en los USA, atraves de su fi rial Epic Comics, senalizandoia en 32 volumenes de 64 páginas cada uno. Kodansha habia recopilado la obra en varios volumenes (paperbacks), de unas 800 pág nas cada uno, pero el formato era absolutamente inviab.e en el mercado USA La adaptación al idioma inglés corré a cargo de Mary Jo Duffy, que a partir de unos copiones facilitados por Kodansha, rehace los textos para adecuarlos al argot y expresiones del idioma inglés. Et co oreado del siempre eficaz Steve Oliff oculta de algún modo el excelente resultado original en b anco y negro, alejando la posibilidad de aproximarse razonablemente a la edición japonesa, donde se observaba un valioso uso del tramado mecánico que los asistentes de Otomo rea izaron La versión publicada en España por Tebeos S A. en coedicición con G enat prov ene, cómo no, de la ed ción americana, y añade otros defectos de forma demas ado desagradables como para reseñar de modo frio y analitico. No obstante los plaus bles problemas de aproximación a este trabajo, es interesante intentar adentrarnos un poco en el excelente trabajo de Katsuhiro Otomo

II.

Al internarse en una lectura detallada de *Akira*, lo primero que resalta es la absoluta capacidad dibujística de Otomo: su preocupación por la movilidad de los personajes, la representación graf ca de la vertiginosa acción argumental y el esmerado tratamiento de fondos y escenarios

En una entrevista concedida a *Amazing Heroes*, Scott McCloud, el creador de *ZOT!*, admitia la influencia en su trabajo de los mangas, en pocas palabras, venia a constatar el cuidado que los norteamericanos ponian en los rasgos faciales de los protagonistas, a la postre innecesarios, descuidando el amb ente donde los hechos se desarrollaban, faceta ésta que acaba definiendo la atmósfera de la acción que transcurría en ellas Esta tendencia te efilmica a los primeros planos es evitada con sumo cuidado por Otomo, que marca muy cuidadosametne las pautas de su equ po de realización (evidentemente, dada la ingente producción gráfica en Japón, los principales autores de Manga se rodean de un equipo de ayudantes), perseverando en un tratamiento de ambientes muy minucioso y espléndidamente desarrollado Hay algo del Otomo arquitecto en cada página de *Akira*, y es una de las claves de la evidente identif cación de los lectores con la

obra: el hipertecnificado Neo-Tokyo, el tuguno llamado Harukiya, la decoración de la casa de lady Miyako, inspirada en el arte Tukugawa a finales del siglo XIX... la recreación de estas realidades en base a un entorno minucioso dota de credibilidad a todo relato de fantasía, y Otomo los utiliza con lucidez y ajustada precisión. Sólo un apunte. la guardería donde el ejército retiene a los niños superhumanos denota la misma frialdad que el resto de las instalaciones del Coronel. Es una zona de juegos llena de asperezas

La velocidad es otra constante en la obra: la velocidad argumental y la velocidad representada gráficamente: abundan los cinetismos, la ausencia de diálogos y de textos de apoyo –éstos prácticamente nulos–, se constata la inexistencia de acciones en paralelo. Todo ello revierte en dotar de funcionalidad a las imágenes, de agilizarlas, en un argumento donde el contínuo clímax temático necesita aferrarse a unas poderosas condiciones gráficas para no hacerse banal

Akira es una apología de la aventura, no en su discurso, pero si en su plasmación definitiva, y funciona a nivel del subconsciente colectivo de igual modo para un lector de la cultura nipona que para un occidental. Si he mencionado en la cabecera del articulo el hecho de la homogeneización de las culturas, creo conveniente aportar un dato que amplíe ese enfoque: En Japón, un cineasta de reconocido prestigio internacional como es Akira Kurosawa ha sido acusado de realizar obras *«excesivamente occidentalizadas»*. ¿Cuanto menos podemos decir de una obra como es el *Akira* de Katsuhiro Otomo?. No por ello vamos a disfrutar menos de una excelente historia de aventuras' intentemos localizarla en un contexto lógico, como es el de la interrelación de las culturas.

III.

He hablado anteriormente de Akira como obra homérica, creo que no en vano: las andanzas de los protagonistas son narradas desde la perspectiva del hombre de nuestros dias, escéptico, cínico, desencantado. Kaneda es la representación de un soberano hijo de perra, libidinoso y violento, pero es creíble, porque no es irreal. El viaje en el que se embarca de modo involuntario al principio, completamente voluntario más

ASTROBOY

OSAMU TEZUKA

Osamu Tezuka nacio el 3 de noviembre de 1926 en Osaka. En 1946 desarrollo su primera historieta *Ma chan no Nikkucho* (El diario de Ma Chan) para la revista infantil *Mainichi Shogakusei Shimmun*. Notablemente influenciado por Walt Disney y Max Fleischer crea en 1947 *Shintakarajima* (La Nueva Isla del Tesoro). Gracias a su agil y moderna composicion de la pagina, sus lecturas cinematograficas, sus argumentos elaborados es abonadamente como en una novela y las caracterizaciones psicologicas de sus personajes, la obra de Tezuka es un exito de publico y produce un cambio total en la concepcion de la historieta japonesa. En los años sucesivos se interesa por la ciencia ficcion y realiza *Mundo Perdido* (1948), *Metropolis* (1949) y *Kitarn Beki Sekai* (1951).

Reconocido como el pionero de la moderna historieta japonesa, Tezuka esta considerado el *Manga No Kamisama* o sea **El Dios de los comics**. Sus obras se caracterizan por su humanismo y su respeto a la vida en todas sus formas. Tezuka es medico y fisico, por lo que le proporciona a sus historias bases cientificas reales.

El reconocimiento mundial le llegara gracias a sus tres obras mas famosas: *Jungle Taitei* (Emperador de la Jungla), *Ribon No Kishi* (Princesa Knight) y *Atomu Taishi* (Embajador del atomo) creado en 1951 y que mas tarde cambiaria su nombre por el de *Tetsuwan Atomu* (Atomo Poderoso).

Tetsuwan Atomu, la historieta de ciencia ficcion mas famosa de Japon comenzo a serializarse en abril de 1951 en la revista *Shonen*. Atomu es un robot creado por el Doctor Tenma para reemplazar a su propio hijo, muerto en un accidente de trafico. A mismo tiempo, los cuerpos militares le ofrecen a Tenma fondos ilimitados para el desarrollo de un arma especial. Casi al borde de la locura, Tenma acepta el encargo viendo asi la oportunidad perfecta para revivir a su hijo muerto.

El resultado del experimento es *Tetsuwan Atomu*, un pequeño robot niño con superpoderes y emociones humanas. Al principio, Tenma ama a robot como a su hijo, pero al tomar conciencia de que este nunca envejecera, comienza a odiarlo y decide venderlo a un circo de robots. Atom es encontrado por el Doctor Ochanomizu, quien, tras adoptarlo, lo encarrila en la senda del bien y la justicia, dandole un objetivo a su vida: combatir el mal.

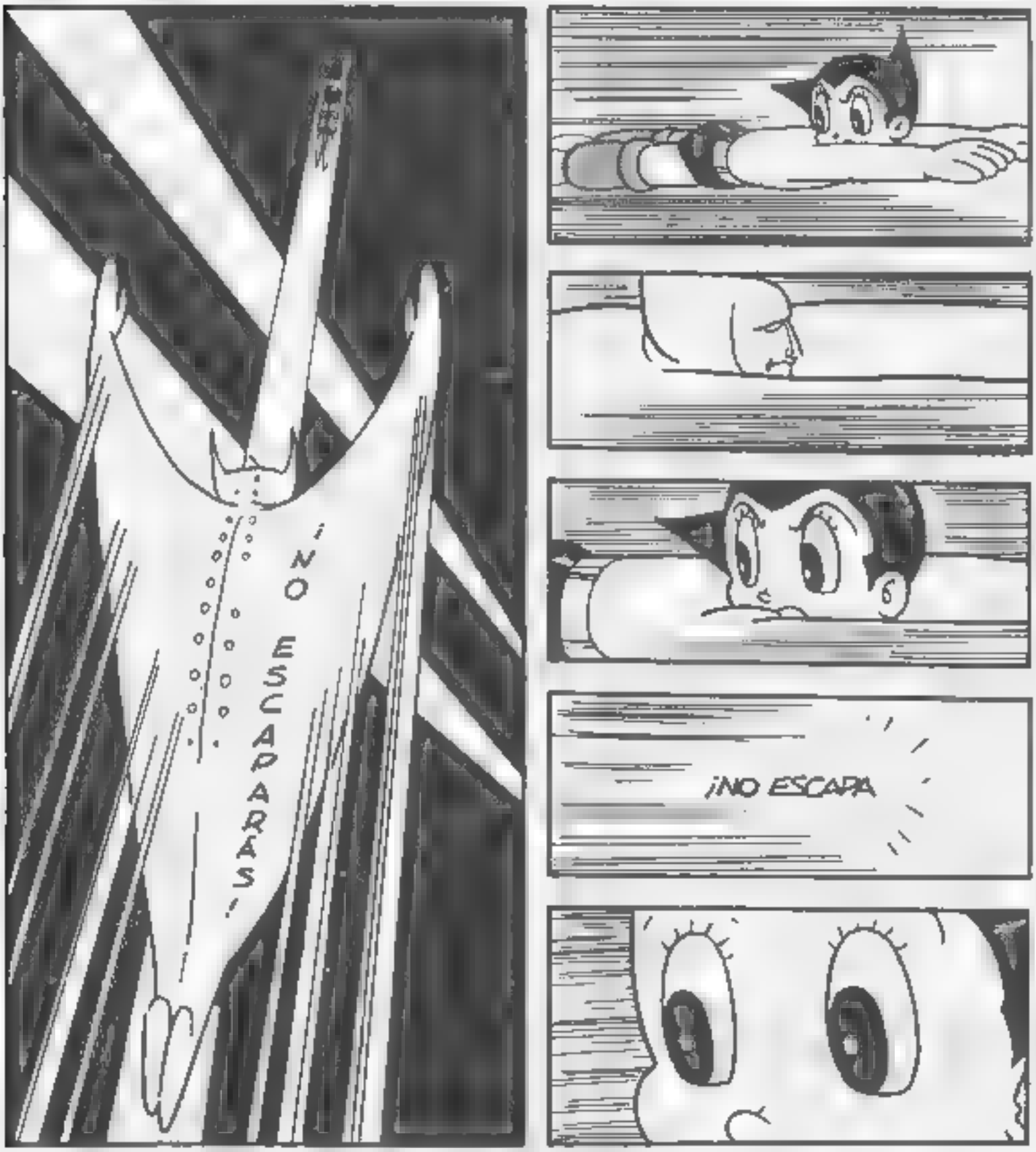
A pesar de ser una historieta pensada para un publico infantil, *Tetsuwan Atomu* difiere bastante de sus equivalentes occidentales. En una lectura mas profunda de la obra pueden encontrarse temas como la carrera armamentistica y su consiguiente peligro, criticas religiosas y el maltrato a los niños.

En 1962, Tezuka funda *Mushi Productions* que se dedica a la animacion de sus historietas. En enero de 1963 sale al aire el primer capitulo de Tetsuwan Atomu, el primer dibujo animado televisivo japonés.

Las andanzas televisivas de Tetsuwan se encarrilaban al genero aventurero, simplificando sus lineas argumentales a un nivel medio infantil occidental. Esto provoca que en 1964 la cadena estadounidense NBC emita la serie en blanco y negro y la distribuyera mundialmente. La NBC rebautiza a Tetsuwan con el nombre de **Astroboy**, al Doctor Ochanomizu con el de Doctor Elephant y al Doctor Tenma como Doctor Boynton.

Tras el exito del dibujo animado en USA, se editaron algunas de las aventuras del personaje en historieta, pero no llego a cuajar con la fuerza suficiente y Astroboy quedo en el mas completo olvido. En Europa, la obra de Tezuka es desconocida, asi como su mas popular personaje, del que hoy os presentamos unas paginas. La traduccion de la historia ha sido hecha directamente de japones, por lo que el traductor se ha tomado ciertas licencias artisticas que descubrireis a medida que vayais leyendo.

EL PRIMER FULANO CON EL QUE SE PELEA, SE LLAMA ZOLOMON, Y VA TRAS **ASTROBOY** PORQUE CREE QUE HA ROBADO UNA JOYA, LLAMADA "LA LLUVIA DE CYRUS" AL FINAL RESULTARÁ SER UN PLANETA MINIATURIZADO, QUE ZOLOMON TENÍA EL DEBER DE PROTEGER. NO ES QUE TE ENTERES DE MUCHO, PERO ES GRATIS ASÍ QUE NO TE QUEJES



¿CÓMO HAS HECHO ESE TRUCO?

COSA DEL GUIONISTA

DEVUÉLVEME "LA LLUVIA DE CYRUS"

NO LA HE ROBADO YO, Y LOS LECTORES

LO SABEN

PERO YO NO, ASÍ QUE

¡OSTRAS!

DA!
¡Y VUELTA!
¡VALE ¿QUÉ RES GUERRA...
AHORA RESULTA QUE ES INTANGIBLE, PUES SÍ QUE
1

SI ESTO FUERA UN COMISBÚS YANQUI, TOCARÍA EXPLICACIÓN CHORRA DE TUS PODERES
PERO COMO SOMOS JAPOS
PASAREMOS DE ROLLOS
PERO, AL MENOS, EXPLICARÉ LO QUE HA PASADO
RESULTA QUE UNO DE LOS PERSONAJES QUIEREN UTILIZAR LA JOYA
PARA CONVERTIRSE EN ANDROIDE

NO TRAGO, OYES
PARA NADA
PUES ES LA VER-DAD
ESO LO DICES TÚ
OYE, QUE SOY EL PROTA DE LA SERIE
Y LOS PROTAS SON TONTOS Y NO MIENTEN NUNCA
ENTONCES ¿NO PE LEAMOS MÁS?
¡EXACTO! NADA DE VIOLEN-CIA NI GOL PES!
¿¿¿
HAY QUE DAR BUEN EJEM-PLO A LOS NIÑOS Y
¡QUÉ MUERMO!
DE MUERMO NADA HAY QUE DAR EJEMPLO DE
PARECES YANQUI, TÚ
¿HABLAMOS O NO?
ES QUE LLEVAMOS HABLANDO TODA UNA PÁGINA

¿ENTERA?

SÍ, Y EMPIEZA A SER ABURRIDO

LOS LECTORES PROTESTARÁN

¡OH, ESTÁ AMANECIENDO! ¡Y NO PUEDO SOPORTAR LA LUZ DEL SOL!

¿POR QUÉ?

EL VIEJO TRUCO

TODOS LOS MALOS

TIENEN UN PUNTO FLACO QUE ACABA POR DERROTARLES

¡PLOPS!

¡OS TRAS!

¡EL MISMO TRUCO!

¡PLOP!

¡HUELLAS!

¡AH, AH, ESTÁ!

¡YA SALE EL SOL!

¡SIEMPRE TAN OPORTUNO!

VUELVE POR LA NOCHE

ENTONCES SEGUIRE NOS PELEANDO

¡ALE!

¿POR QUÉ VOLVERDES PLÉS

PODRIA APROVECHARME Y LIQUIDARTE

PERO ERES EL CHICO, Y EL CHICO SIEMPRE ES NOBLE

¡ES VERDAD!

SI LO SÉ, ANTES ME CALLO

¿QUE NO LE HAS HECHO NADA?

ES QUE SOY EL CHICO

Y YO EL PROFESOR OCHANOMIZU QUE ME OLVIDABA PRESENTARME

SI, YA UN SECUNDARIO IMPORTANTE EN ESTA AVENTURA

TE AYUDARÉ A LIBRARTE

¡DEJA A CUSACION DE ROBO

PERO LUEGO SI NO, LE QUITA DRAMATISMO

ESPERA UNAS CUANTAS PÁGINAS MAS

ES QUE SI ESPERO NO VA A DAR TIEMPO A CONTARLO

YA LO SÉ

¿QUÉ IMAGEN TENDRÁN DE MI LOS LECTORES DE KRAZY?

¿Y QUE?

TEN EN CUENTA QUE SÓLO SON UNAS PAGINILLAS DE MUESTRA.

SÍ, PERO TENGO UNA IMAGEN QUE GUARDAR

ME LA BUFA

QUE TE SEA LEVE

PUES MUCHAS GRACIAS, HOMBRE

¡AH, YA ESTÁS AQUÍ!

¡TOCA PELEA OTRA VEZ!

ES QUE TAMBIEN ME HE CREIDO LO DEL ROBO

PERO SI ERES UN AMIGUETE'

Y SABES QUE SOY INCAPAZ DE ROBAR LA JOYA'

¡AL GRANO!

¡QUE TENGO POCO ESPACIO PARA LUCIR MIS PODERES'

¡AH BUENO'

¡THUMP!

YA ESTÁ CNO.»

¡PLOFF!

¡THUMP!

OYE NO ABUSES ENCIMA QUE TE DEJO LUCIRTE

NADA NADA EN EL GUIÓN PONE QUE ME EMPLEE A FONDO, ASÍ QUE

¡SWISH!

¡SWISH!

¡SWISH!

¡OUCH,

¿POR SER BUENO?

¡ESDAS UN DEDO Y

OMO ¡ESTOY EN UN CAJÓN INFERNAL TE LO JURO, TE LO JURO, Y YO SERÉ EL PROTAGONISTA

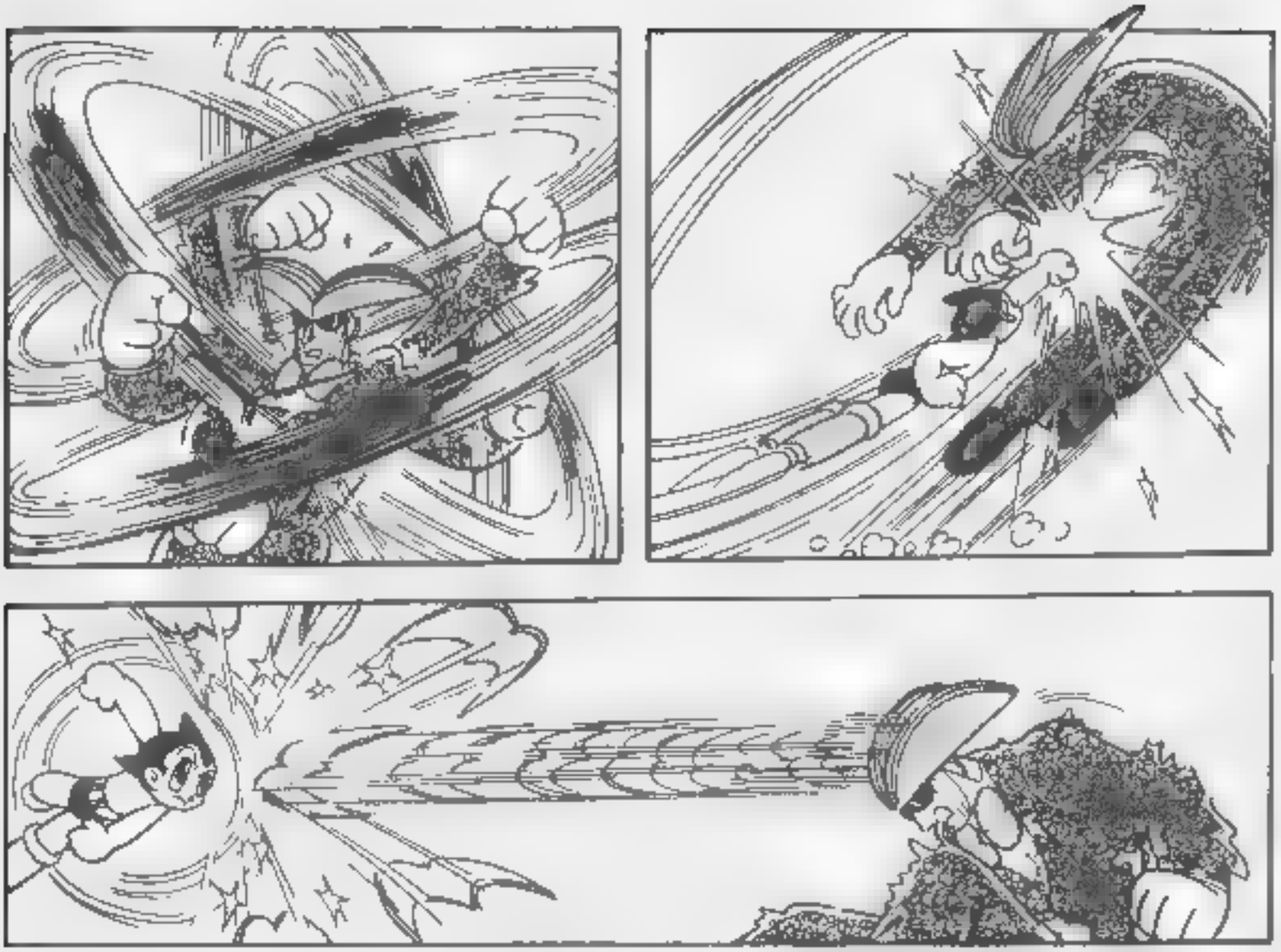
¿Y QUITARME MIS ROYALTIES?

¡QUE TE LO HAS CREÍDO!

ADIÓS!

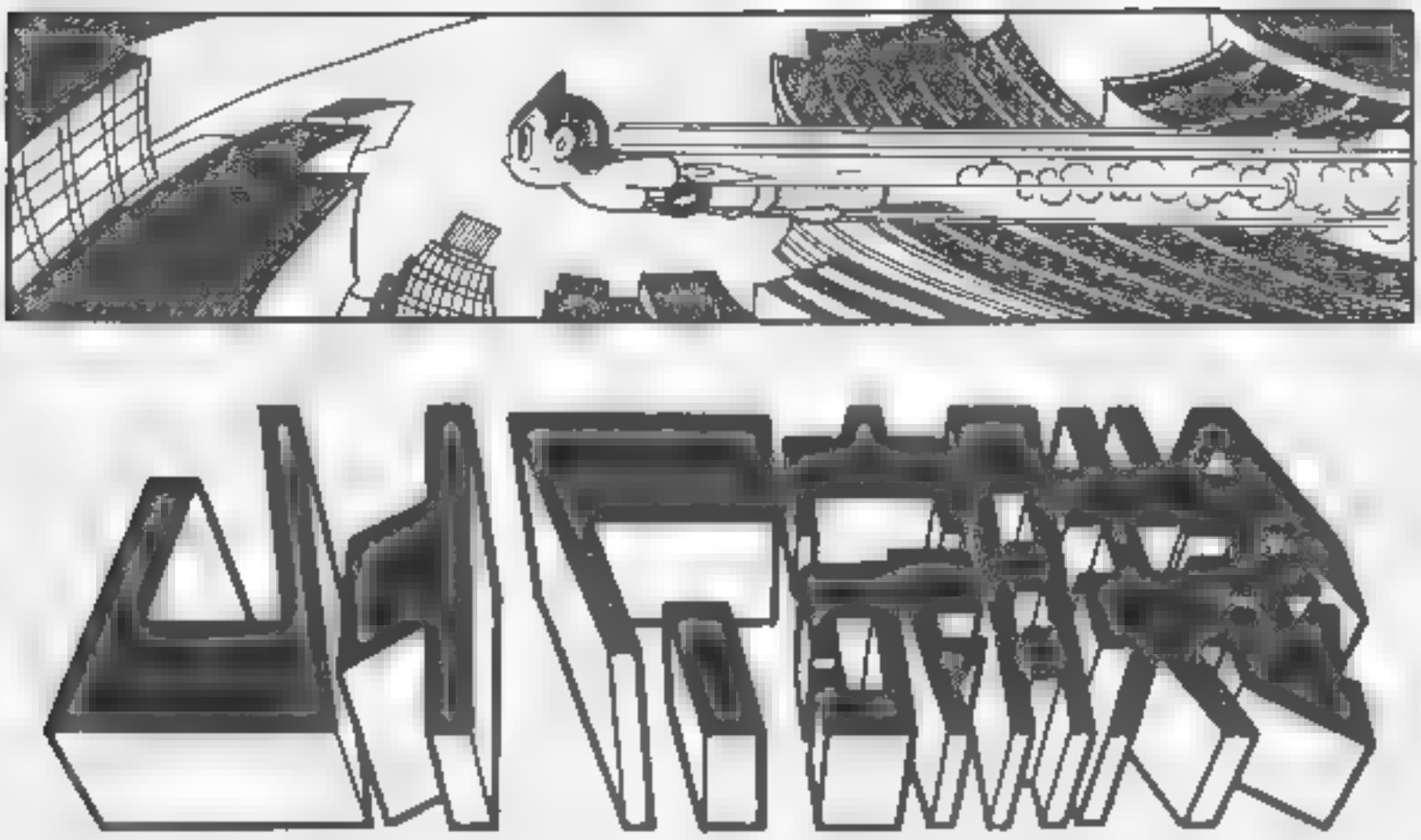
¿DÓNDE SE HA METIDO?

¡AQUÍ!



¡HUMMMMFFF·
DE-
RO
PERO
Y DA LAS GRACIAS QUE NO TE DESTROZO, PORQUE SOY EL CHICO Y EL CHICO ES

¡LO SÉ, LO SÉ!
PUES LA PRÓXIMA VEZ NO PROVOQUES Y NO SALDRÁS RIDICULIZADO
UNA COSA ES SEGUIR EL GUIÓN Y OTRA FARDAR MÁS DE LA CUENTA



TRADUCCIÓN:
A DÚO

ROTULACIÓN:
ROSA ROMEU

COORDINACIÓN:
KIRBY EQUIP

tardo, incluye enfrentamientos con entes de la mitología moderna, deidades fabricadas a partir de la genética, poseedoras de un olimpo muy particular, entidades que se tiende a intentar controlar, pero sobre las cuales la influencia humana es tan sólo pasajera, pues sus actos son dictados por el capricho, y no por la razón. Es una obra homérica porque habla de Dioses y hombres, y porque está contada de modo sencillo, dirigida al pueblo llano, alimento de la plebe, sustentadora de cultos, y a su vez, es terriblemente bella, está eficazmente narrada y rotundamente resuelta

La capacidad de identificarse con los protagonistas de la historia, muy especialmente con Kaneda, se debe al minucioso trabajo que Otomo se permite para perfilarlo psicológicamente en los primeros numeros, el ambiente escolar, la pandilla, el bar donde pasa sus ratos libres, su afición a las drogas. Probablemente sea uno de los adolescentes contemporáneos mejor representados que he leído. A partir de esas premisas, convertirlo en un héroe fruto de identificaciones sólo necesitará de situarlo en el lugar oportuno, en el momento adecuado. Pero para Kaneda, la aventura no es iniciatica. No aprenderá del viaje más de lo que el viaje le deje marcado. A lo largo de toda la historia seguirá siendo un absoluto bastardo egocéntrico, movido únicamente por la curiosidad.

Por supuesto, olvidaba hablar de *Akira*· Leit-Motiv de la acción, catalizador de las acciones de los demás. Sus escasas intervenciones son decisivas en el desarrollo argumental de la historia, pero no deja de ser un mero Mc Guffin para que el resto de personajes se interrelacionen y se definan por contrastes. Probablemente, Otomo lo represente como un niño para poder así enfatizar el horror que causan sus actos de destrucción y sus demostraciones de poder.

Quedan muchas cosas en el tintero, después de estas anotaciones a vuelapluma, pero me gustaria insistir en un tema que ha estado presente a lo largo de este artículo· el de la homogeneización de las culturas Hemos aceptado numerososo lenguajes gráficos y narrativos ajenos sin inmutarnos. Los japoneses han asimilado los nuestros y nos los han devuelto levemente trastocados, tan sólo por cuestiones editoriales, que les obligan a una mayor producción y a historias más largas, pero que no nos cuesta en absoluto descifrar y absorber. *Akira* es una prueba de que la fusión de los lenguajes se basa en una cuestión puramente gramatical, pues visualmente ya nos ha sido diseñada. No se trata ya de encontrar nuevos lenguajes pues, si no de apreciar lo que de bueno extraen de esos lenguajes ya creados Otomo no es un innovador, ni necesita serlo para ser un excelente historietista, pero me siento preocupado si no obtenemos resultados más rotundamente dispares de los llamados Manga. Es la eterna lucha por controlar a Akira.

■J.V. Chulià.

Appleseed

Si de entre toda la maraña de series japonesas que asola el país de las hamburguesas desde hace unos dos años hubiera que escoger tan sólo un par por su manifiesto virtuosismo gráfico, la elección originaría pocos quebraderos de cabeza. Sin lugar a dudas las más coquetas del lote son: *Akira*, la celebérrima megasaga de Katsuhiro Otomo y la espectacular *Appleseed* de Masamune Shirow.

De entrada esta última muestra una diferencia (a mi entender ventajosa) con la primera, y es su presentación en blanco y negro (cercana al original nipón) libre de colonnes «Made in USA» (como los añadidos a la obra de Otomo) que permite degustar mejor el dibujo en dos aspectos fundamentales: primero, el fastuoso hiperrealismo escenográfico que quedaría muy apagado bajo una obligada homogeneidad cromática (caso de *Akira*) y segundo, la peculiar forma de entender las líneas cinéticas (distintas a los típicos movilgramas del tebeo occidental) común en los creadores de mangas.

Argumentalmente la serie dista bastante de los inconfundibles engendros de *«ciencia-ficción a la japonesa»*, aun sin dejar de ser un vertiginoso y complejo thriller en clave high-tech, con todos los elementos precisos para alcanzar la popularidad (Siglo XXII, conspiraciones a gran escala, una humanidad dispuesta a la reconstrucción tras una devastadora guerra mundial, sofisticadas tropas de élite, persecuciones, etc., etc.)

Shirow elude con habilidad cuantos nefastos tópicos caracterizan a cierto tipo de subproductos amanl los que todos tenemos en mente (tanto en cómic como en televisión), a saber, presencia de personajes esquemáticos y lineales, sin entidad, puras marionetas para afrontar el suspense narrativo, mundos ficticios e inoperantes que sin tan burdas acumulaciones de caracteres y situaciones se diluirían en el vacío, vanos aspavientos, en definitiva, para alargar la acción desconsiderablemente y que el lector (o espectador) no llegue a percibir lo vacuo del simple relleno. Todo este paquete de despropósitos es sosiayado a menudo en *Appleseed* gracias a una cierta profundidad en el tratamiento de los personajes (zascandileando siempre de un lado a otro) y a una trama tan intrincada que deja poco lugar a la acción bobalicona y gratuita (permitiendo asimismo a los más sesudos elucubrar sobre los distintos niveles de lectura existentes). Todo ello, eso sí, sin dejar de erigirse la violencia en principal protagonista. Una violencia para nada atemperada, explícita, gruesa e incluso festiva en ocasiones, captada documentalmente y sin recatos por el minucioso lápiz de Shirow (unos perros se disputan los pedazos de un cadáver humano clavado en la pared por medio de una lanza que atraviesa su cabeza. La sangre cae a chorros y las moscas revolotean en derredor. En la lanza podemos leer: «*Todo o Nada... Esto es amor*») Esta brutalidad gráfica coexiste curiosamente con un segundo estilo, caricaturesco, utilizado para ilustrar algunos pequeños fragmentos cómicos, gags mínimos que muestran un sentido del humor suave e ingenuo, casi infantil.

A lo ya dicho habría que añadir el acentuado protagonismo femenino (pocos personajes de interés portan coña) y sexista que emana de toda la obra, adobado por ligeros atisbos pederastas tan comunes (y asumidos) en aquellos lares (carnes jovencitas y frescas de «*Body-Building*», miradas cándidas, posturitas...).

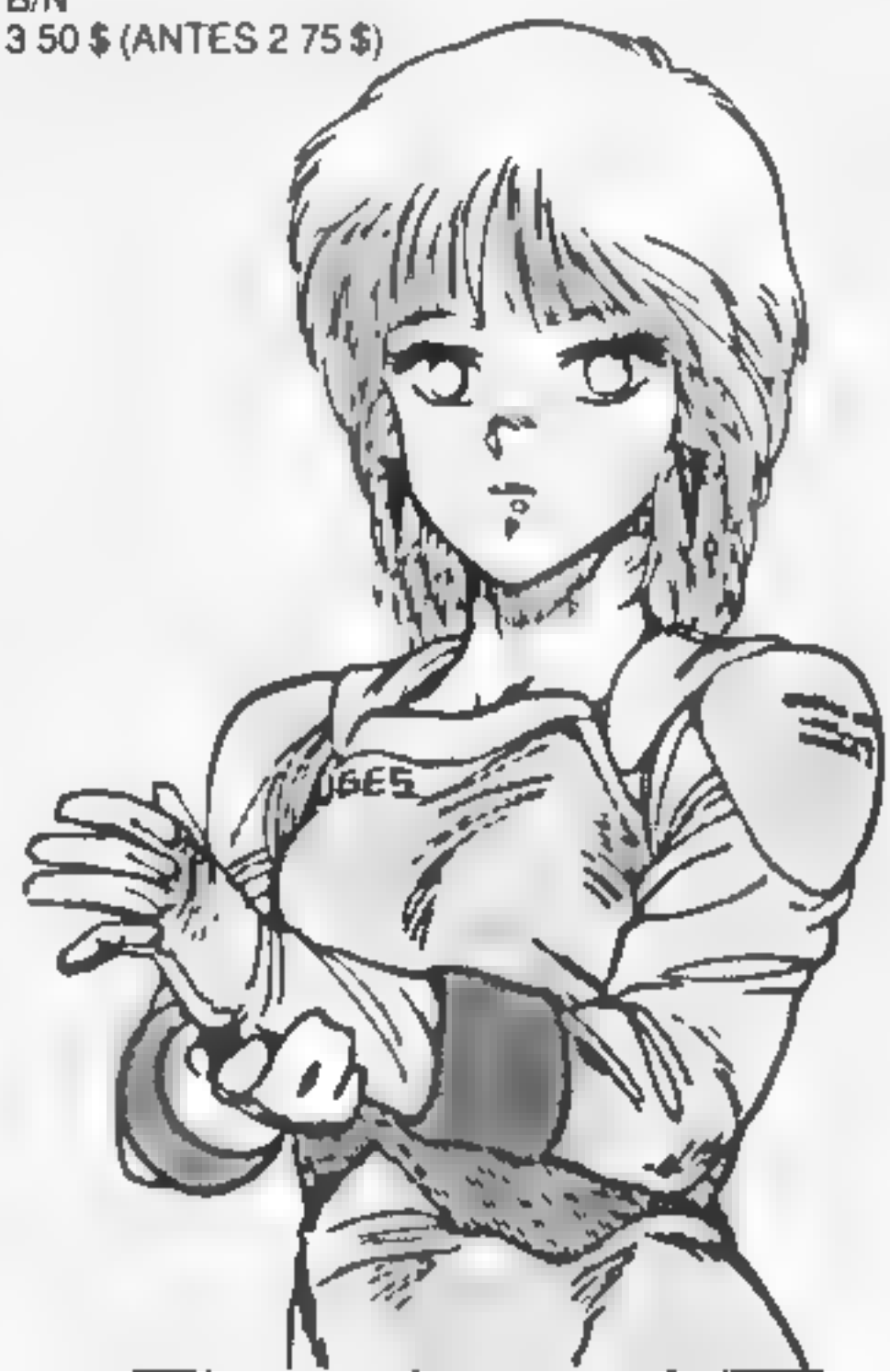
Quizá para ir terminando debería mencionar que nos encontramos ante una obra realizada por un sólo individuo (que además, si no estoy mal informado trabaja en la historieta a ratos libres y sin vivir de ello, hecho que explica lo escaso de su producción) sin intervención de ayudantes, negros, estudio o como se quiera llamar, detalle este de importancia extrema para todos aquellos trasnochados defensores acémmos del concepto de «autor».

Y a la espera quedamos del libro cuarto (que tal vez ya haya aparecido cuando estas líneas vean la luz) cuyas suculenta cubiertas vendrán, por fin, de la mano del señor Shirow y que ojalá nos quiten el desagradable sabor de boca dejado por el impresentable Adam Warren a lo largo del libro tres.

APÉNDICE *Agradecimientos especiales a José Luis Perales (por monigote), a Jeanette, al Metropolitano Madrileño por hacerme sentir cada mañana como un ciudadano de Tokio, a Víctor Erice (y al Espíritu, claro), a Carlos Saura, y sobre todo a Ana Torrent por prestar sus ojos a todas las ninfulas que aparecen en Appleseed.*

■ **Antonio Trashorras**

APPLESEED
Eclipse Comics
Guión y dibujo: Masamune Shirow
Último número aparecido: Nº 1 (BOOK 4)
52 páginas
B/N
3.50 $ (ANTES 2.75 $)



40 - KRAZY

Black Magic

De acabado aceptable, lleno de buenos presagios (presagios confirmados en sus dos obras posteriores) Quizá lleno aún de excesivos manierismos, con demasiadas concesiones al género y al medio (caricaturización, estructura clásica...). Tal vez blando en general, pero muy apreciable de cualquier forma. Una obra que no por menor carece de importancia. Un buen prólogo, un aperitivo para enfrentarse a Appleseed.

(En cuanto a las gimnastas... Mejor en otro artículo).

■Francisco Naranjo

BLACK MAGIC
Eclipse Comics
Guión y dibujo: Masamune Shirow
Limited Serie de 4 números
52 páginas
■■■
3 50 $

A la mañana siguiente, en cuanto salió el sol, se pusieron de camino y pronto vieron un hermoso resplandor verde en el cielo, justo ante ellos.

–Eso debe ser la Ciudad Esmeralda– dijo Dorothy.

EL MARAVILLOSO MAGO DE OZ. L.F. Baum.

Estoy en un brete. No quisiera repetir lo que puedan mis compañeros haber dicho de las otras dos series de este nipón elusivo que, se dice, dibuja en ratos libres y sin ayudantes. Supongo que habrán hablado de la peculiar preocupación del autor por el devenir de la estructura social en nuestro futuro inmediato, así como de su particular visión de Utopía, la Ciudad como ente casi orgánico, quién sabe si incluso consciente Habrá alguien mencionado, claro, la sorprendente riqueza de referencias culturales occidentales, que cuajan a la perfección alrededor del complejo laberinto de *Appleseed* dando cuerpo a un sabroso, denso pastel para paladares exigentes, pero que no faltan tampoco en la extraña comedia *Dominion* o en este primitivo acercamiento a la historieta que es *Black magic*.

Quizá esté aquí la clave: cómo todas las constantes de su Obra Definitiva están ya presentes en esta especie de simpático y voluntarioso ensayo general Eso o una graciosa perorata en torno a la obsesión de Shirow por determinado tipo de ninfula de gimnasio, esas chiquitas con ojos dulces de colegiala encandilada y culitos enjutos, duros, musculosos... Veamos

Efectivamente, en las tres obras de Masamune Shirow nos encontramos con una serie de preocupaciones poco comunes en las historietas de consumo fácil y masivo a las que las editoriales que adaptan material japonés nos tienen acostumbrados. Como en las mejores obras de un Ballard, como en algunas novelas de Benford o Lem, de LeGuin incluso (cito nombres de memoria, el aplicado lector conoce seguramente otros más adecuados) no se cuenta en realidad la aventura más o menos trepidante de los protagonistas: el peso del relato, la fuerza de la fábula, descansan en la construcción de un Mundo Futuro creíble y en la peripecia de unos personajes que viven y sienten de acuerdo con ese mundo creado. Extrapolación preocupada de un tipo serio y reflexivo que no lo ve claro y lo expresa tal y como cree que a más gente puede llegar. (Y no hablamos de mensajes aquí: no hay moralejas fáciles en estas obras llenas de vértigo, densas, extensas, simplemente la exposición de un pensamiento, de un ver las cosas. El arte, me temo, no cambiará el mundo. Ni un poquito)

Masamune Shirow es, desde mi punto de vista, un autor de fuste, alguien obsesionado por las relaciones humanas en un entorno hostil, por decirlo así, amén de un utopista a la vieja usanza Un tipo cultivado, culto, alguien que piensa antes de escribir, alguien que crea para expresar (no para cobrar, o al menos no sólo para cobrar). Y Black magic un borrador, un boceto

MANGA

Crying Freeman

De nuevo Kazuo Koike, uno de los guionistas nipones de mayor prestigio –director desde 1984 de una escuela para creadores de *mangas*, la *Gekiga-sonjuku*–, colabora con un excelente artista, conocido y admirado ya en USA y Europa. Ryoichi Ikegami, ilustrador de la espléndida *Mai*. El resultado es otro *tour de force* de violencia, sadismo y espíritu marcial, situado esta vez en un marco contemporáneo, dentro de otro género bien querido por japoneses y orientales, el de gansters y, en concreto, el de *yakuzas*.

Más cerca, sin embargo, del cine actual de Honk Kong –las estupendas producciones de Tsui Hark–, y hasta del americano –*Robocop, Terminator*, etc.– que de los films clásicos del género en Japón, el logro más destacable de la serie –de argumento enrevesado y complejo, a pesar de la ausencia habitual de textos de apoyo o diálogos largos, en beneficio de la acción– es la abundancia de escenas sexuales explícitas, turbias y violentas cuando no claramente sadomasoquistas –*for mature readers*, ya sabéis–, el fetichismo desbocado y el culto al cuerpo rayano en lo filogay, y la galería de impresentables, repugnantes y sádicos secundarios, que culmina casi con la aparición en el último número de una sanguinaria y mastodóntica masa vagamente femenina, gran Dama de las Artes Marciales. Son éstas, características que, especialmente la primera citada, resultan difíciles de encontrar (sin adentrarse en el subgénero del porno o en las cavernas del *underground* y los independientes) incluso en los mejores cómics americanos de acción y aventuras

Cómic japonés, por fin, sólo para estómagos fuertes y mentes perversamente orientales, de las que prefieren el *sake* al *yoga*.

■ **Jesús Palacios**

CRYING FREEMAN
(PORTRAIT OF A KILLER)
Viz Comics
Guión: Kazuo Koike
Dibujo: Ryoichi Ikegami
Ultimo número aparecido. Nº 2 (PART 2)
62 páginas
B/N
3.50 $

Dominion

Hace algún tiempo, un buen amigo mío me preguntaba qué era lo que encontraba interesante en la música de los Ramones. Si se piensa un poco, la pregunta se las trae: Desde luego, no es que toquen demasiado bien, ni que las canciones sean prodigios de musicalidad y armonía, ni mucho menos que la producción sea de las que rompe moldes. Pero ¿y lo que molan, a pesar de todo? Pues algo similar me pasa con los manga. Mira que pueden llegar a ser lentos, que las caras son heidianas, que la trama suele ser de lo más lineal .. bueno, pues todavía mantienen un algo especial.

Pero vamos a los nuestro. Todo ese rollo anterior venía a cuento de que en *Dominion* podemos encontrar casi todos los lastres mencionados. La historia transcurre en un alarde de originalidad, en un futuro en el que la Tierra está tan contaminada que para salir a la calle hay que utilizar máscara respiratoria. De pronto aparece una especie de chica libélula con la capacidad de purificar el aire en torno suyo. Entonces se desencadena una guerra feroz entre una banda de ladrones y una policía especialmente diseñada para combatirles con tanques-patrulla. Y eso es todo. Durante los 6 números de la serie, los personajes se la van quitando unos a otros.

Y sin embargo, repito, tiene algo. El dibujo está bien y, aunque así contado no lo parezca, la historia, una vez pasada la primera impresión de que si esto se lo dejan a Chaykin se lo ventila en un par de números como mucho, llega a hacer una cierta gracia retorcida. Que tiene su coña lo de que los buenos (en principio, buenos buenísimos, de los de antes), acaben haciendo como los tentempiés infantiles que, por más golpes que reciban, siguen poniéndose de pie con la misma cara sonriente de antes, sin pensar que quizá el horizonte que tienen ahora no es el mismo que el que miraban antes de recibir la última bofetada. Por ello, los personajes, diseñados con un cuidado maniqueismo, experimentan una curiosa transformación: Después de tantas vueltas en torno a la libelulita, ¿Sigue habiendo buenos y malos? ¿Quiénes son? Y eso por no hablar del papel de un gobierno siempre escondido tras sus ambigüedades

Y aún hay más; Pocos mangas se encuentran que consten de sólo seis números que, además, son aceptablemente baratos. Vamos, que si se trata de pillar una serie para ver que tal está esto de los japoneses, *Dominion* no está mal. Por supuesto que las hay mejores (sin ir más lejos, la siguiente obra del propio Shirow, *Appleseed*, es mucho más interesante), pero ésta es más barata y también funciona.

■Agustín Oliver

DOMINION
Eclipse Comics
Guión y dibujos: Masamune Shirow
6 números
32 páginas
B/N
2.00$

2001 Nights

La impresión inmediata que causa *2001 Nights* es de que, desde el principio, era un producto concebido con vistas a venderse en el mercado occidental. La edición ha sido simultánea (o casi) en Japón y USA, y las convenciones más características del manga han sido suavizadas a conciencia. Lo más evidente, y lo que primero llama la atención, son los rasgos faciales de los personajes: oh, sorpresa, son normales. Incluso los personajes de origen japonés están dibujados de acuerdo a la estética oficial de Occidente.

Sin embargo, desde el punto de vista narrativo, mantiene por completo su identidad genérica. Las historias de *2001 Nights* están contadas a la manera manga: todas comparten un ritmo ágil, basado primordialmente en los diálogos, y una ausencia casi total de textos de apoyo, como si se tratara de un guión cinematográfico reducido a sus fotogramas esenciales. El autor hace un uso consciente de los mejores recursos del manga y elimina aquellos elementos estéticos que pudieran resultar chocantes en el mercado internacional. Además de una planificación cuidadosa, se nota la búsqueda consciente de espectacularidad gráfica cada pocas páginas, con viñetas tan elaboradas como haga falta para lograr ese aire cuasi europeo que lo arropa (excepto, sistemáticamente, en los planos cortos, y me gustaría saber por qué).

Gráficamente, *2001 Nights* es una serie impecable que juega sus bazas de una manera impecable. Pero las sorpresas no acaban ahí .. *2001 Nights* es además ciencia ficción (dura) a lo Arthur C. Clarke. Exactamente a lo Arthur C. Clarke.

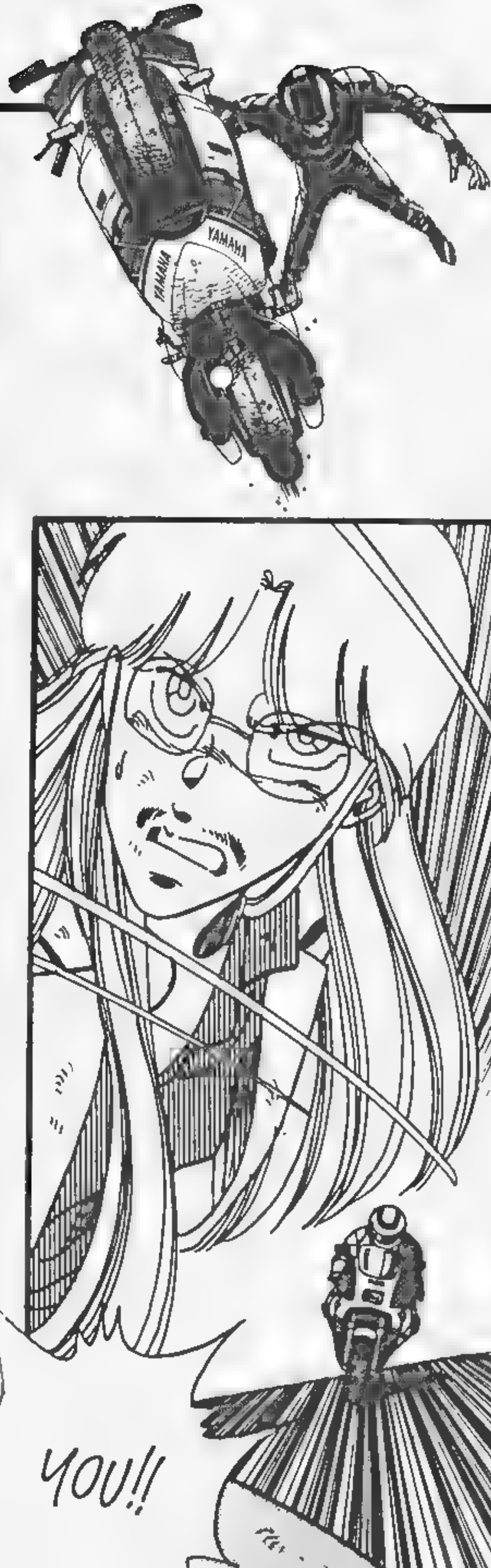
Las 2001 noches del título son las historias de la expansión de la humanidad por el Sistema Solar y las estrellas, contadas con un estilo que bebe directamente de *2001*. Los diferentes personajes consiguen –una y otra vez y contra todo pronóstico– superar sus diferencias y obrar en favor del bien común para mayor gloria de la humanidad y su carrera hacia las estrellas. Porque, en el fondo, no hay obstáculo que no se pueda superar con buena voluntad y un toque de la varita mágica de la tecnología.

¿Cree realmente Hoshino en lo que cuenta, o en realidad es un maestro del marketing?

■ **Alejo Cuervo**

2001 NIGHTS
Viz Comics
Guión y Dibujo: Yukinobu Hoshino
Serie limitada de 10 números prestige
3 números aparecidos
80 páginas
B/N
3.50 $

Horobi



Es cierto que Horobi carece a todas luces de esos impagables momentos de gozo que surgen en la lectura de series como *Nausicaa*, *Outlanders* o *Mai*, pero no es menos verdad que, y no es la primera vez que así ocurre, el partir con vocación de obra menor– y parece ser que así es en Horobi– evita el riguroso análisis crítico, y que la serie acaba dando la impresión de obtener una cota artística como mínimo aceptable, beneficiándose de un beneplácito, tal vez injusto, sí, pero no por ello menos efectivo.

Vamos por partes. ¿Cómo está dibujada Horobi?. Tagami no es un gran dibujante Casi diría yo el peor para que la opinión de ese gran público "mayoritario" – que confundiendo ortodoxia con desinformación, proclama que "todos los tebeos japoneses son igual de malos que los dibujos animados, con esos ojos grandes y tal"– respecto a los manga cambie. Sin embargo algo hace que el grafismo funcione. Los dibujos, meros bocetos, describen con veracidad, eludiendo con tal vez insanas artes la observación exhaustiva, y la planificación de las viñetas consigue dotar al conjunto de la página de una movilidad en la acción incluso mayor de la que nos tienen acostumbrados los dibujantes nipones Y eso es mucho.

¿Qué cuenta Horobi?. Pues .. A partir de un argumento hipercomplejo –o que al menos parte con la intención de serlo–, Horobi muestra al lector de manga traducido al inglés algo a lo que no estaba habituado· el género de horror. Adoptando una óptica contrapuesta al fervor épico o al cyberthriller, la serie se diría la puesta al dia de una extravagante mixtura entre H.P Lovecraft y las cintas de bestias genocidas de Inoshiro Honda, sin olvidar ciertas referencias a David Cronemberg

Con esta base, que desde luego, no garantiza la solidez del cemento aglomerado pero que sí ofrece una especie de semirígida silicona, se cimenta el desarollo argumental: un puzzle de científicos, sectas y monstruos, manejado con cierta destreza. De verdad les digo que sin ser gran cosa, son mejores estos trazados de hard-core fantacientífico que la inopia de miles de colecciones que se publican por otros lares, y que los adictos a la Protocultura no quedarán insatisfechos. ¿Qué más puedo decir? . Tal vez que el autor nació en Nagano, Japón, y que comenzó a publicar tebeos a los veinte años...

■ **Jordi Sánchez**

HOROBI
Viz Comics
Guión y dibujos· Yoshihisa Tagami
8 numeros publicados
78 páginas
B/N
3 75 $

MANGA

Lone Wolf AND CUB

La aparición de Lone Wolf and Cub en lengua inglesa fue uno de los acontecimientos que impulsaron la fiebre por el manga, a finales de los 80, en USA y, de rebote, entre nosotros. Ello se debió no sólo a la popularidad que el personaje gozaba ya gracias al cine –una versión reducida de varios largos japoneses, inspirados en el cómic, se estrenó en USA con bastante éxito–, sino principalmente al estilo realista de Kojima, admirado e imitado por Frank Miller, y al guión de Koike, una clásica historia de *Soja Western*, cuya planificación debe tanto al cine nipón y de Hong Kong, como al propio Spaguetti Western.

La saga, comenzada en Japón ni más ni menos que en Septiembre de 1970, con el título de *Kozure Okami*, y concluída en 1977, posee todos los elementos indispensables a su género: buena ambientación histórica, filosofía *bushido*, extremada violencia y sadismo en las peleas, predominio de la imagen sobre el texto, episodios melodramáticos y trágicos de gran fuerza... Muchas de las cosas que el propio Miller, como él mismo reconoce, ha aportado en sus revisiones de superhéroes como Daredevil, Lobezno o Batman. De hecho, la excelente política editorial de First para el lanzamiento de la serie, incluyó la colaboración de Frank Miller como excepcional portadista para los primeros números, con la colaboración de su casi inseparable colorista, Lynn Varley

No hay duda de que *Lone Wolf and Cub*, más realista y «occidental» que muchos otros mangas que han ido llegando después, es –como *Akira*, en cierto modo– una introducción ideal al universo del cómic japonés

■ Jesús Palacios

LONE WOLF AND CUB
First Publishing/Global Communications
Guión: Kazuo Koize
Dibujo: Goseki Kojima
Ultimo numero aparecido: Nº 39
115 páginas
B/N
5 95 $

Mai

THE PSYCHIC GIRL

Aventuras. Villanos de oriental dignidad, poderosas organizaciones secretas, bailarines de artes marciales, monstruos de corazón tierno, persecuciones vertiginosas, poderes sobrehumanos, duelos cataclísmicos... Aventuras. Kazuya Kudo no necesita más justificación para su trabajo. No hay duda de que estamos delante de un manga, lejos queda la paranoia pseudotrascendental tan querida para las últimas hornadas yankees. Es cierto que *Mai* comparte algunos aspectos formales con las supuestas innovaciones USA, como su tratamiento realista –lease más salvaje y cruel– de los poderes psíquicos, la violencia en la que se recrea con toda naturalidad su desarrollo, o el concepto de superhombre como entidad cuasidivina y amoral; pero tales coincidencias derivan de una tradición cultural que Estados Unidos pretende importar y aprovechar. Más allá de eso, el relato de Kudo difiere poco del esquema clásico de la peripecia iniciática. con la acción como una razón en sí misma, asistimos al tránsito de la infancia a la madurez, a la pérdida de la inocencia. Tema universal pues, aderezado esta vez, además de con todo el aparato fantástico enumerado, con unas gotas de morbo pederasta –visiones más o meno furtivas de pechos y pubis púberes– tan gratas al pueblo del Sol Naciente.

También el trabajo de Ikegami es de parentescos múltiples, pero singular; aunque sus figuras provienen frecuentemente de la escuela superheróica USA –resulta curioso sorprenderlo aquí y allá copiando a Neal Adams– su dinámica es netamente japonesa. Seguir la narrativa de Ikegami es como contemplar las imágenes suministradas por una frenética cámara que, enloquecida, alternase exagerados picados con contrapicados, inmensas panorámicas con planos detalle, vértigos cinéticos con ralentís congelados. Como suele ser también norma en los japoneses, la arquitectura y la mecánica se nos muestran con un detalle técnico, desmesurado, y los rostros de los personajes pasan del realismo fotográfico a la caricatura nipona en un instante, para volver en el siguiente a lo primero.

No hay lugar en *Mai* para mayores indagaciones; Mai es, en su conjunto, un mero vehículo de entretenimiento, tan vacuo como eficaz, y sería estúpido abordar sesudos análisis intentando descubrir complejas intenciones; no las tiene. Es un caramelo que desenvuelves y disfrutas hasta que se deshace; después, sólo te queda su sabor, agradable pero común. De esos que se olvidan fácilmente

[redacted]

MAI THE PSYCHIC GIRL
Viz Comics
Guión Kazuka Kudo
Dibujo Ryoichi Ikegami
Limited Serie de 4 tomos
280 páginas
B. N

Nausicaä
OF THE VALLEY OF WIND

Estamos en un futuro apocalíptico (otro más), en el que el planeta ha sido invadido por unos hongos que desprenden unas nubes de esporas irrespirables (Ver Dominion...) y la Humanidad se ha visto obligada a refugiarse en las escasas tierras libres de la plaga, en pequeños reinos tribu de algunos cientos de miembros que tratan desesperadamente de evitar ser infestados, y cuyo único medio de transporte son los escasos aviones conservados como tesoros durante siglos. Hasta que alguien descubre que los ohmus, unos monstruosos seres parecidos a escarabajos tamaño ballena, son capaces de crear zonas de aire limpio a su alrededor Además, Nausicaä, hija del jefe de una de las tribus, descubre que es capaz de comunicarse telepáticamente con ellos y, por lo tanto, de coordinarlos en una operación de limpieza de la atmósfera.

Si a todo esto le añadimos, entre otras cosas, conjuras imperiales, guerras intestinas en las que no siempre está del todo claro quién lucha con quién, ni por qué, sectas de monjes con extraños poderes psíquicos y una nueva plaga de esporas mutantes desarrolladas artificialmente; hacer una sinopsis como Dios manda es prácticamente imposible. Al menos en el pequeño espacio de esta reseña, en la que seguro se me escaparía algun secundario importante, que son unos cuantos. Posiblemente se me escaparía hasta alguna línea argumental completa, que también son unas cuantas Tantas, que a veces da la impresión de que al propio autor se le ha ido la cosa de las manos. Lo que también podria explicar la peculiar estructura de la obra· Son, teóricamente, tres volúmenes (de los que se han publicado ya dos, con 7 y 4 números, respectivamente), pero nada indica que éstos mantengan una cierta unidad temática, o formal; simplemente cada uno de ellos acaba cuando mejor le parece al señor Miyazaki, que además tiene la desagradable costumbre de dejarlos en momentos especialmente emocionantes. Claro que esto no es demasiado grave. El que no sorporte los «continuará», no creo que tenga un gran porvenir como lector de historieta. Aunque en este caso, es algo escandaloso: El segundo libro acabó hace varios meses.

Aún así, la serie merece una oportunidad. Y, además, con el número 1 viene un póster desplegable de Moebius, que por lo visto es ferviente seguidor de Miyazaki. No olvidemos que el señor Giraud fue de los primeros en agitar la akiramanía a este lado del Atlántico.

■ **Agustín Oliver**

NAUSICAÄ
Viz Comics
Guión y dibujo: Hayao M yazaki
11 números
52 páginas
B/N
2 50 $

Outlanders

La intervención del Estudio Proteus en la publicación de mangas en Estados Unidos provoca una visión manipuladora del cómic japonés. Hay historias de ciencia ficción clásica, de samurais, de chicas con poderes, de aventuras, de artes marciales y de guerra, pero todo bastante occidentalizado dentro de un orden y bastante contenido para la media japonesa. No se publican excesos en plan *Mazinger* o *Godzilla* que allí se dan como hongos en un sótano inundado. La única excepción relativa la proporciona, *Outlanders.*

Razas alienígenas, magia, fantasía, triángulos amorosos, ciencia-ficción, gigantescas naves vivientes, Tokyo (más bien el Japón) destruído como advertencia a la humanidad por ocupar un planeta que no les corresponde son sólo algunos detalles de esta serie increíble, exagerada, demencial, divertida y llena de acción.

El resultado es como ver la escena del bar de *La Guerra de las Galaxias* ampliada hasta formar un *Ultraman* coherente donde las viñetas grandes de una página se convierten en habituales, recayendo el peso de lo espectacular en las de doble página. Esto aumenta el problema inherente a los cómics japoneses de prolongar las situaciones de forma eterna a la manera de un Cristal o un Santa Barbara, ya que si bien aparenta tener un final concreto, las vueltas y revueltas que toma la acción postergan eternamente la conclusión de la saga o incluso la resolución inmediata de alguno de los problemas planteados en la trama.

■ **Lorenzo Díaz**

OUTLANDERS
Dark Horse Comics
Guión y Dibujo: Johli Manabe
24 números aparecidos
40 pág.
B/N
2 50 $

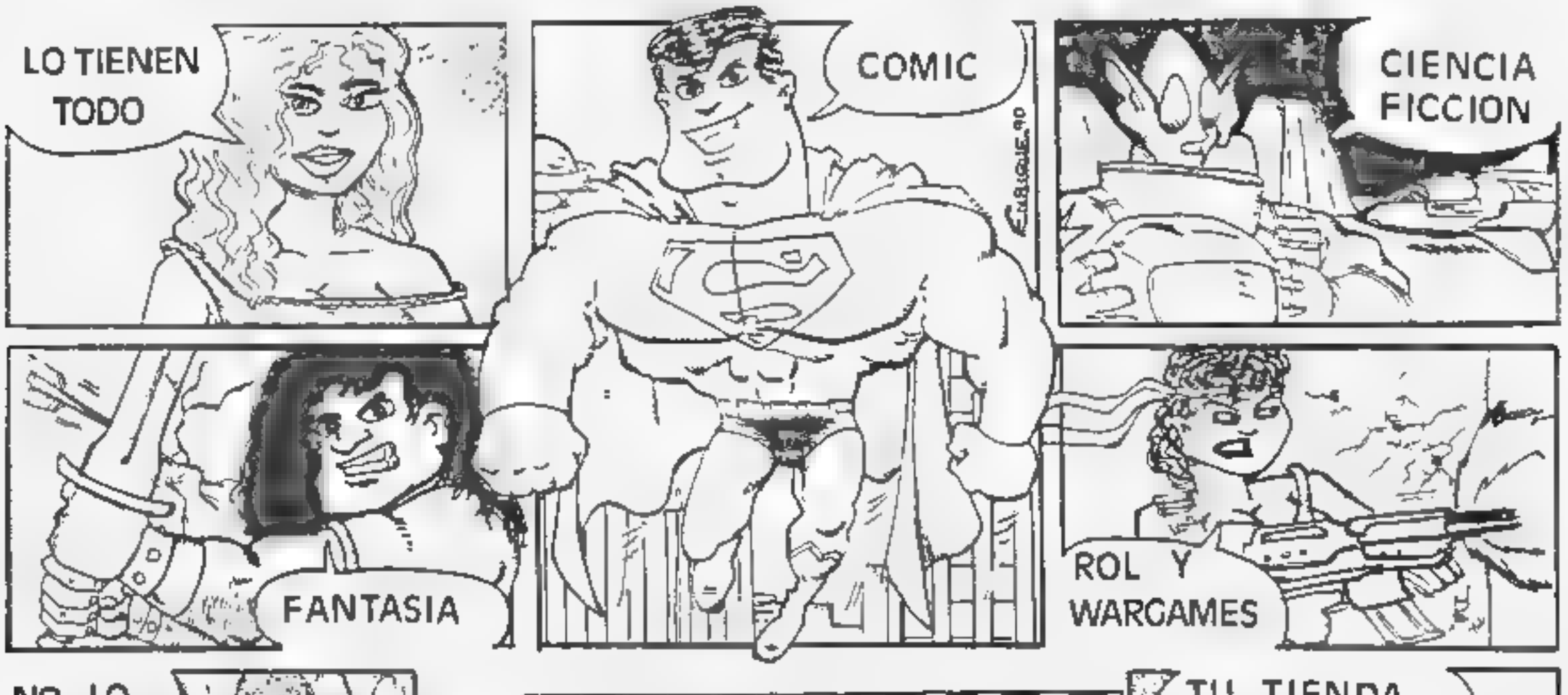
HA HA HA HA HA

¡RIETE DE LOS COMICS QUE TE FALTABAN Y DE TUS COLECCIONES SIN COMPLETAR!

Ahora encontrarás todos los números atrasados y la novedad (comic-book USA, Forum Zinco y material europeo) en...

ANTIFAZ COMIC

C/. Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
(COMPRA-VENTA)



LASM

LIBRERIA JOVEN

C/ San Antón 48-50. Tfno-Fax:958) 266108
GRANADA-18005

Y además:
TERROR· PARAPSICOLOGIA· POSTERS· POSTALES·
JUEGOS DE MESA· LITERATURA EN GENERAL

MANGA

MANWHA, MAGWA y COMIC-BOOK

Rara es la ocasión en la que una moda nos llega directamente y de su país de origen. La mayoría de las veces ocurre de una forma menos traumática, más asimilable, lista para el consumo por obra y gracia del tamiz angloamericano que se encarga de suavizar y seleccionar lo que vamos a consumir, no vaya a ser que nos siente mal. Obviamente los cómics no iban a ser una excepción.

Resulta lógico pensar que en el país del consumismo todo aquello que pueda generar una ganancia tenga su huequecito,y dentro de la industria de los cómics americanos existía un espacio por llenar. Si se consumían películas y dibujos animados japóneses y daban pingues beneficios, ¿por qué no habían de darlos los cómics? además, las editoriales independientes en constante crecimiento necesitaban nuevas líneas de expansión frente a las dos grandes, que al fin y al cabo siempre terminaban robándoles sus mejores autores a golpe de talonario. Y como era de prever, lo que en la segunda mitad de los ochenta comenzó siendo una tímida prueba de Eclipse a medias con la japonesa Viz, terminó siendo una catarata de títulos con todas las editoriales mínimamente importantes, excepto DC, metidas en el juego de moda: la caza y captura del Manga.

Aunque el etiquetado general del producto sea el de Manga es

evidente que no todo es lo mismo aunque se parezca, pero claro, las reglas del mercado obligan y hay que sintetizar, no vaya a ser que el sufrido aficionado se pierda en una jungla semántica

El Manga, o cómic japonés, es además del más conocido, el más extendido, no en vano es el de mayor tradición y producción, y para qué negarlo, el de mayor calidad. Ha sido también el que ha soportado elpeso de la prueba de su transcripción occidental, abriendo de paso la puerta a los habitantes de Hong-Kong y de Corea que no han logrado, a pesar de tener el terreno abonado, una implantación generalizada. El Manga que ha calado en U.S.A. tiene varias constantes que se repiten hasta la saciedad en virtud de las múltiples variantes que admite el género. Estas son básicamente: el samurai, bien medieval, bien galáctico, bien robótico, etc., el fugitivo, portador-de-una-razón-incomprendida-que-finalmente-se-impondrá, el objeto de deseo que bien puede ser representado por una persona o un objeto y el antagonista, menos megalómano que sus homónimos occidentales pero igualmente tópico. En los aspectos narrativos las constantes han sido harto comentadas: ritmo cinematográfico, concatenación de secuencias prolongadas, abandono de la elipsis narrativa, etc. Igualmente en el aspecto gráfico: sintetización de líneas, histrionismo gestual, precisión en los fondos, caricaturización de los personajes humanos y poca variedad en sus caracterizaciones.

Los **Manwha,** más conocidos como cómics chinos, aunque siendo precisos habría que decir que son originarios de Hong-Kong, que es bien distinto, y si no, echen una mirada al libro *Los cómics de Mao* de A. Martin, han corrido una suerte similar a los Manga, aunque a menor escala. Su implantación en USA. vino de la mano de Mike Baron y Roger Salick como representantes de Tony Wong y su conocida línea de Jademan Comics a los pocos meses de la salida de los primeros títulos de Eclipse-Viz, concretamente en el verano del 89, con cuatro títulos: *Blood*

MANGA

Sword, Drunken Fist, Force of Buddha's Palm y *Oriental heroes*, a las que se unirían otros como *Blood Sword Dinasty* o *Jademan Collection*. Aunque no fue ésta la única tentativa de implantación de Manwha en U.S.A., también lo intentó Leung Ting, especie de Tony Wong de los guiones a través de Leung-s Publication pero con una existencia efímera, no llegaron a terminar el año Las colecciones eran sin duda las más delirantes del mercado: *4-D Monkey*, funny animals karatekas y con superpoderes, *The Invencible Four of Kung-Fu an Ninja, The One-Arm Swordsman*, el espadachín de un sólo brazo, *Yin Fei the Chinese Ninja* auténtica serie Z del cómic: además aparecían todos firmados por el citado Dr. Leung Ting como guionista y por Alex Wong como dibujante, una suerte de Lee-Kirby pero mucho más desmadrados. Una verdadera lástima que desaparecíesen tan pronto. Parece lógico pensar que la firma de esta pareja, oculta, como en el caso de Tony Wong, un macroestudio en el que el peso del trabajo lo llevan una legión de *negros* anónimos como en menor escala se hace en Japón, donde con que el dibujante realice las caras de los personajes es suficiente para que se admita su autoría.

El modo de producción de los Manwha provoca que se superpongan multitud de estilos gráficos en un mismo número, lo que acarrea a la postre, que en vez de la diversidad de estilos gráficos que se publicita, se dé un batiburrillo gráfico que destroza ritmos narrativos, provoca excesos gráficos y no contiene coherencia interna alguna; además, la pretendida variedad gramática y el diferente tratamiento de la viñetas, se manifiesta en la mayoría de los casos como gratuito y sin ninguna función narrativa, por no hablar de los textos, especialmente los de apoyo, que lo único que hacen es repetir lo que el dibujo de por sí ya muestra, cuando no explican lo que está ocurriendo pues sino no habría modo alguno de enterarse. En resumen, los Manwha son el exponente más claro del exceso de irracionalidad en el modo de producción oriental, son cómics de consumo, sin ninguna pretensión artística y mucho menos intelectual, hechos para entretener y punto. Que lo consiguan es otro tema.

Un caso bien distinto es el de los **Magwa,** cómics coreanos, que comenzaron su andadura a finales del 88 bajo el sello Eastern Comics con cinco títulos: *Blackmask*, de intriga policial, *Demon Warrior*, el más famoso cómic coreano, que aunaba fantasía y género negro, *Forbidden Kingdom*, de Sing-Nam Ha readaptado para su edición U.S.A., *Untouchables*, el responsable del modo de hacer de los actuales cómics coreanos, y *The Wild* que contaba la vida de un en la Corea de hoy en día, intentando rehacer su vida y salirse del ambiente lumpen. De estas colecciones sólo sobrevivieron, y durante unos meses, es decir, alcanzaron el año 89, las dos primeras: *Blackmask* guionizado por el americano Franz Henkel, a la vez editor de Eastern y dibujado por el coreano Jong-Jin Lee y *The Demon Warrior* de Jae-Har Lee publicado originalmente en Corea en el año 85 en el formato típico de aquel país de álbumes de 96 páginas Son, por su parte, los Magwa, de los cómics asiáticos, los que más se asemejan a los occidentales, y dentro de éstos están más próximos a las fórmulas del cómic-book americano que a los tradicionales álbumes europeos. Conservan características propias de los Manga, el histrionismo gestual, un cierto montaje cinematográfico, así como una excesiva caricaturización y esquematismo en los rostros, aunque en menor medida que los japoneses y por contra, bastante propensos a la utilización del monólogo y los globos de pensamiento, bastante escaso en Japón, así como un tratamiento más occidental y menos deudor del kabuki, de las personalidades de los personajes, que no se manifiestan tan claramente por sus acciones, pues no conocemos su verdadera forma de ser como los Manga, sino que conocemos más o menos como son y vemos claramente como evolucionan.

Especialmente destacables me parecen las series *Untouchables* y *The Wild*. la primera publicada originalmente en la revista *Oein Kudan, El Equipo Alienígena de Baseball*, obra de

Hyun-Sai Lee en el que se cuenta de manera bastante curiosa el tradicional chico-busca-chica, en un ambiente hostil, entre Haesong y Onji, desde su infancia hasta su madurez, con reencuentro de la identidad perdida en la naturaleza y demás, pero a pesar de su convencionalismo, estupendamente narrado y realizado con un convencimiento y una honestidad poco habituales. Este título cayó como una bomba en Corea, llevando a muchos de los seiscientos dibujante que actualmente se encuentran sindicados en aquel país, a realizar un cómic más adulto a la vista de las posibilidades artísticas y comerciales que *The Untouchables* había abierto. *The Wild* de Tae-San Chang cuenta las dificultades de Peakman para reintegrarse en la sociedad tras su paso por la cárcel, con una novia desaparecida, falta de trabajo y la mafia tentándolo para que vuelva a trabajar con ellos. Una serie donde los personajes están muy bien perfilados desde el principio y resultan creíbles en todo momento, además de estar excelentemente narrada

Ante la invasión asiática era de prever que los propios autores norteamericanos intentasen realizar su propio manga influenciados por la peculiar forma de narrar que estos contienen y por su probada comercialidad. Así se pueden encontrar títulos como *Bushido, Eagle, Gaijin, Hero sandwich, Mangazine, Ninja Elite, Ninja High School, Usagi Jojimbo, Zot* o *Young Master* donde la influencia asiática y especialmente la japonesa está presente. Sin embargo se trata de una influencia superficial, más gráfica que narrativa, más de forma que de fondo. Es una aproximación visual; los personajes tiene un look japonés como por ejemplo en *Ninja High School*, pero ni piensan ni se comportan como los personajes del Manga, a pesar de que practiquen igualmente artes marciales. Es curioso que Frank Miller, uno de los más conocidos autores americanos, haya sido quien mejor ha sabido trasplantar algunas de las peculiaridades niponas al lenguaje del comic-book, y aun valiéndose de líneas quebradas y demás recursos gráficos tradicionales japoneses, tenga una apariencia menos Manga que *Ninja High School*, donde, como decíamos, la aproximación es superficial gráfica y temáticamente. De cualquier forma en este último bloque de títulos, si bien no son los más asiáticos, sí son los más interesantes, *Zot* de Scott McCloud, el único superhéroe que debe quedar que se se divierte siéndolo; *Usagi Jojimbo* de Stan Sakai, un conejo samurai realmente divertido y *Hero Sandwich* de Chuck Austen, una curiosa pareja mixta de detectives con saludables dosis de humor, sexo y aventuras.

Resumiendo podríamos afirmar que aun cuando los Manga estan aceptados dentro del mundo de los cómics norteamericanos, su asimilación no es por el momento total, sino más bien testimonial. Está por ver si el tiempo llevará a que los elementos característicos del mismo, logren integrarse en el normal hacer de los cómics U.S.A. o si por el contrario simplemente se quedará en un estilo gráfico más dentro de las corrientes actualmente en boga, como hasta la fecha. En cuanto a Europa, la invasión se reduce de momento a una testimonial cabeza de playa con *Akira* como buque insignia y a la tímida aparición de un par de títulos de Jademan en España, que en breve muy probablemente se verán respaldados por títulos de Eclipse-Viz. No se puede hablar todavía ni de influencias ni de posible mestizaje historietístico, pero no estaría de más que a la renqueante historieta europea le insuflasen un poco de dinamismo oriental, a ver si así recupera el pulso de antaño.

■ **Carlos Portela**

el aventurero

AMPLIO STOCK EN :

-Comics-books
-Material Forum, Zinco, Novedades,...
-Tebeo antiguo.(Reediciones y originales)
-Material de Vértice, Surco, etc..
-Pedidos por correo-

C/Toledo, 15 (Plaza Mayor)
28.005 MADRID Teléfono 266-44-57

Comic Express

EL CATALOGO DE COMICS MAS COMPLETO DEL MERCADO, TENEMOS TODO AQUELLO QUE BUSCAS.

¡COMPRUEBALO!

SOLICITA NUESTRO CATALOGO A:
COMIC EXPRESS
Apartado 43.183
28080 MADRID
TELEF: 91/525-07-66. DE LUNES A JUEVES, EN HORARIO DE 16 H. A 20 H.

RESEÑAS

NACIONAL

¡QUE TRISTE ES LA VIDA!
Yoshiro Tatsumi
Ed. La Cúpula
96 págs., b/n, 950 ptas.

La paulatina incursión del manga en nuestro país, y el interés mostrado por crítica y público han puesto de moda el comic nipón hasta el punto de propiciar una segunda edición de este álbum recopilatorio de Yoshiro Tatsumi editado por La Cúpula hace algunos años. Reune los distintos trabajos de este autor publicados en *El Vibora* desde los comienzos de la revista y cuando el comic japonés sólo constituía una muestra exótica que en absoluto presagiaba la invasión del mercado USA y, como posterior reflejo, su introducción en España.

Lo cierto es que, aparte de su procedencia, no se asemeja mucho el cómic de Tatsumi a los productos japoneses que están haciendo volver la mirada del lector europeo hacia Oriente. Sus argumentos, en principio, poco tienen que ver con la temática habitual en estas obras. Lejos de virtuosos samurais, robots gigantes o mutantes postnucleares, las historias se circunscriben a la vida gris; el dramatismo esta la hacia adentro y las grandes contiendas se desarrollan bajo la superficie de seres anónimos. Se trata de pequeños fragmentos vitales sin fantasía épica o tecnológica, temas universales que no se hallan necesariamente sujetos a la tradición argumental nipona

El contenido formal no se sustrae ciertamente a una serie de características inherentes a la generalidad del manga Así, el importante uso narrativo de los silencios, la utilización de variadas onomatopeyas, el sombreado a base de tramados manuales o el esquematismo de rostros y expresiones faciales que confieren a todo cómic japonés ese look característico que, en mayor o menor grado, los identifica irremediablemente. Sin embargo, el dibujo de Tatsumi no es perfeccionista como en *Akira* ni goza del matiz expresionista de *Lonewolf and Cub*, no es espectacular en modo alguno, ni resulta decorativo. También carece de color Porque el grafismo de este autor no busca ningún adorno que aleje la atención del lector fuera del objetivo de la narración pura. Su dibujo sintético, pero enormemente expresivo, se convierte en eficaz instrumento con el que Tatsumi demuestra su dominio del lenguaje del cómic y su maestría en el montaje y la utilización del *tempo* narrativo. Su trazo limpio elimina elementos superfluos y evita edulcorar la crudeza de sus historias porque la vida real tampoco se muestra compasiva con sus víctimas. El color resulta igualmente prescindible considerando que los mil matices de blanco, negro y gris ilustran con mayor propiedad las sombras de la naturaleza humana. El título del álbum es significativo en cuanto que a priori adelanta la naturaleza melancólica de su contenido, la tristeza palpable que flota sobre los protagonistas de estos sucesos amargos que no pueden evitar verse impregnados de una extraña poésia de lo trágico. Tatsumi habla de desengaños, frustraciones y deseos inalcanzables, y plantea situaciones plenas de matices que dejan numerosas puertas abiertas al lector

Resulta reseñable asimismo la clara preponderancia que desarrolla la mujer en la generalidad de la obra No por casualidad monopoliza la portada. Las féminas del álbum asumen mayoritariamente la iniciativa o desencadenan los hechos. Incluso como elemento pasivo o ignorante de los acontecimientos constituyen el instrumento de perdición del macho. El hombre resulta la parte menos favorecida de la exposición, seres débiles en algunos casos, y mezquinos y egoistas los más

Asistimos a un nutrido desfile de perdedores en estas páginas –algunos sin conciencia de serlo– que protagonizan dramas silenciosos, casi anónimos. Sus avatares pasan desapercibidos para quienes les rodean y sólo la ventana del cómic permite al lector cómplice asistir a los hechos como *voyeur* intruso en la intimidad ajena. Quizás es, por tanto, el único que puede aportar respuestas, aunque tampoco se exige obtener conclusiones ni mucho menos aventurar juicios. Porque, al fin y al cabo, el propio autor lo señala, se trata de «Leyendos modernas y sin moraleja».–

RESEÑAS

RECOMENDAMOS...

GRIFFU
Col. El Muro nº 8
Tardi - Manchette
48 págs., b/n, 750 ptas.

Año 1977, hay regusto de cenizas en la resaca del 68, pero en la historieta francesa las inquietudes no se han apagado, aun hay ganas de hacer cosas interesantes sin necesidad de huir hacia el refugio del ombligo Tardi se une al escritor de serie negra J.P. Manchette, para realizar una obra, que rompiendo la norma del dibujante se desarrollará en un tiempo contemporáneo a su realización

Griffu el protagonista, será un personaje de su epoca, despojado aparentemente de códigos morales por alguna derrota que lo alejó de su pasado izquierdista, conserva aun el impulso de la rebelión que le ha de conducir irremediablemente hacia la autodestrucción. Sobre el estereotipo del detective privado, aquí asesor jurídico sin demasiados escrúpulos, Manchette y Tardi construyen una especie de héroe romántico en negativo que no tiene voluntad de perdurar en el tiempo, sino que sometido a las exigencias de su debilidad y de su fortaleza llegará hasta el limite exigido por la coherencia narrativa sin concesiones al posibilismo de la comercialidad. Griffu es un naufrago solitario que se las arregla para mantenerse a flote sobre las aguas turbias de su particular cenagal, hasta que las circunstancias le colocan ante el dilema de conservar los últimos restos de fidelidad a si mismo o convertirse en una triste manoneta En el momento en que realiza su elección, ya no hay posibilidad de volverse atrás, el juego en el que ha entrado tiene unas normas que no se vulneran sin pagar un precio, muy alto.

Siguiendo la mejor de las tradiciones del género negro, Manchette situa a nuestro personaje en medio del remolino del poder y las ambiciones que este desata. Porticos corruptos, constructores desaprensivos, policias venales, gangsters maquiavélicos, son los artifice, tan actuales y reales ellos, de la trama que utiliza a Griffu como peón involuntario de su conspiración, como pieza clave sobre la que construir una verdad aparente, es decir la más cruel de las mentira. La acción se desarrolla agilmente, siguiendo el hilo del monologo del protagonista, y la verdad para ser el primer guión de historieta que Manchette realiza, lo cierto es que consigue mantener las pautas de lenguaje de la literatura negra con un estilo conciso, eliptico y contundente, que consigue recrear la tensa situación argumental sin recurrir a apoyos literarios. Sobre esta base Tardi construye su relato gráfico, en el que por una parte se manifiesta la realidad al guión esencialmente a traves del montaje de las secuencias y por otra aporta su propia versión de la narración. Destaca en primer lugar, la ambientación, tanto de interiores, esas viñetas en las que los objetos descritos reconstruyen la vida «doméstica» de Griffu, como del entorno urbano, que parece pegarse a la piel del protagonista como segundo elemento de identidad.

El paisaje urbano se muestra rico en mensajes. Los edificios, caducos, grandilocuentes, solitarios o en forzado conjunto, cuentan mil historias y configuran el escenario en el que se inscribe la especulación inmobiliaria como fondo argumental. Sus paredes exhiben mensajes de silencio o de activismo politico que tienen interesadas e interesantes lecturas. Es el marco apropiado para que el tratamiento del blanco y el negro genere atmósferas que rescatan la lírica del intimismo de la sordidez ambiental y que nos empujan de la superficie hacia el fondo del drama, hasta el borde del abismo, hacia el que Griffu se dirige, mientras una bailarina de Striptease, exhibe su cuerpo en un ambiguo gesto que abarca el hastio y la ternura. Un álbum en fin por el que el tiempo no ha pasado.

■ **Pepe Gálvez**

EN BUSCA DE SIR MALCOM
Rivière y Floc'h
Ed. Juventud
48 págs., color, 880 ptas.

¿Dónde se perdió la línea clara? ¿En que oscuro rincón de las editoriales francesas y españolas quedó cubierto de polvo ese extraño término? Quizás desapareció porque afectaba a la venta de álbumes o porque los autores no sabían como sacar más partido de una estética que sólo algunos entendieron como tal, pues para la mayoría era un estilo y los estilos son como las modas, duran menos que el sabor de un chicle Además la linea clara era, principalmente, fruto de una obra, la de Hergé. Un señor que reivindicó el poder de una linea que es la síntesis de todas las demás. Y a esta línea se llegaba a traves de un extenuante proceso de calcos, de unos dibujos compuestos por cientos de líneas se lograba la síntesis. Los hijos de Hergé se limitaron a copiar el estilo, no la estética, y a producir obras completamente referenc ales

Floc'h también es un hijo de Hergé, pero al igual que Swarte y Tardí adoptó la línea clara como un concepto gráfico e inició un proceso evolutivo que lo llevaría a hacer de sus viñetas espacios repletos de ritmos plásticos: estampados, pinceladas de curvas sinuosas.

En busca de Sir Malcom se publicó por entregas en la revista *Cairo* en 1984. Es el último trabajo de Floc'h y Rivière. Hasta la fecha, Floc'h se ha concentrado en sus trabajos publicitarios y Rivière ha escrito novelas juveniles y ha colaborado con otros dibujantes. Pero podría decirse que esta obra es un compendio de lo mejor y lo peor de este tándem. El argumento es, al igual que en *El dossier Harding* o *Blitz*, un armazón que sirve como base para la construcción de una atmósfera. Atmósfera que en este álbum es especialmente sugerente pues uno de los principales protagonistas es el Titanic, el gran transatlántico hundido en 1912 en aguas del Atlántico durante su primer y último viaje. La obra inicia con Francis Albany, personaje habitual de Rivière y Floc'h, en 1952 mientras espera ansioso las noticias que le ha de proporcionar el testamento de una tia sobre su padre, Sir Malcom Albany. Tamaña premisa permite a Rivière centrar la historia en los recuerdos de Francis: el viaje de toda la familia en el Titanic y la muerte de su padre. Es un flash-back emocional, el barco permite a los autores una reconstrucción idealizada de la época con sus espias de opereta y otros personajes dignos de una novela victoriana. ¡Ese mundo no es real! Nos decimos al ojear el álbum, pero es que no pretende serlo. Hay que tomarse la historia como un juego. Es más, al final resulta que el pequeño Francis nunca viajó en el Titanic, o más bien viajó de polizonte, pues nació en el Carpathia, el barco que recogió a los supervivientes del naufragio. Todo es una burla, un juego de la imaginación de Francis. O puede que la imaginación sea más poderosa que la Historia y que la manipulación del pasado sea, literariamente, más rica que la descripción del mismo. ¿Era esta la propuesta de Rivière? Es posible. Lo cierto es que si no se aceptan estas reglas *En busca de Sir Malcom* no es para el lector más que un catálogo de imagenes bonitas donde a nivel narrativo impera la teatralidad: en la gestualidad de los personajes, en las siluetas recortadas frente a los fondos y en un espacio que cumple función de espacio escénico y que respeta sobre todo los principios de frontalidad y de continuidad del espacio: todas las habitaciones son iguales en cuanto a dibujo, las viñetas enfocan partes fragmentadas de las mismas y nunca cambia el punto de vista frontal que correspondería a un hipotético espectador. Sólo la secuencia del hundimiento se permite romper este esquema.

Espero que este extraño álbum no sea unicamente un producto para disfrute y solaz de los aficionados a la línea clara. Pienso que, teniendo en cuenta todo lo dicho, posee cualidades que lo hacen recomendable a un lector inquieto... y cuando digo inquieto no me refiero a los «devoro todo si son comics».

■ **Josep Rom**

EL BUENO DE CLUTTAS

Col. Humor Cafre nº 2
Ed. Makoki
Calpurnio
48 págs. B/N.

PICTOGRAMAS HILARANTES POR EL PROF. HÖGOLBERRY
CLAP
CLAP
EMPEZARÉ ESTA CONFERENCIA CON UNAS PALABRAS QUE QUIZÁ PUEDAN SONAR, CHOCANTES.; SI ES DE ALGUNO EL FORD FIESTA MARRÓN DE LA PUERTA, QUE SALGA, LA GRUA S
E ESTA OBRA, CON SU APLASTANTE SENCILLEZ NARRATIVA, DEUDORA DE LOS MÁS CACHONDOS "STORYTELLERS" DEL PERIODO MAGDALENIENSE, CUENTA CON UN ESTIMULANTE CATALOGO PICTOGRÁF
AL COMPROBAR QUÉ HA HECHO LA VIDA CON EL CAPITÁN TÁN O ESE ESCALOFRÍO VITAL QUE TE SACUDE AL PREGUNTARTE QUÉ HABRÁ SIDO DE "ISMAEL Y LA BANDA DEL MIRLITÓN"
HA
HA
HA
GLP
BSBSS
BSB
OR, Y SU LECTURA. ADEMÁS DE UN SANO ENTRETENIMIENTO, PERMITE LA OCASIÓN DE BUCEAR EN LOS SÍMBOLOS PROPIOS DE UN MEDIO VISUAL QUE AGONIZA EN UNA SOCIEDAD QUE CONTEMPLA.
LA HISTORIETA HA MUERTO. VIVA CALPURNIO (RUBÉN)
CLAP
CLAP
CLAP
JAVIER OLIVARES '90

RESEÑAS

EXTRANJERO

L'HOMME DE JAVA
Cabrion
Ed. Vent D'ouest
98 pág., color, 52 FF.

Después de muchos años de trabajo, como dibujante y guionista, en las páginas de entre otras: *Journal de Mickey, Spirou, Fripounet, Mikado, Diabolo...* Pierre Ives Gabrion, consiguió, en 1987, escaparse del pelotón de los gregarios gracias a *Amazonia*, álbum que acaban de publicar entre nosotros Anaya y Barcanova. Después de aquel aviso, que confirmaría en el 89 con *Tumuc-Humac*, nos llega ahora *L'homme de Java*, editado por Vent D'ouest. El salto de status ya está dado, y como sucediera a su vez con Hislaire, cuando pasó de *Bidouille et Violette a Sambre*, lo que era bueno en la historieta infantil-juvenil, lo es aún más en el ámbito adulto. El guión, el dibujo y el color de *L'Homme de Java* son responsabilidad del autor, y los tres son utilizados con profesionalidad y sobre todo con ambición de sacarles el máximo provecho narrativo, de que expliquen cuantas más cosas mejor. Al contrario de lo que viene sucediendo ultimamente, con alarmante frecuencia de que pasan muchas páginas sin que pase nada, Gabrion se dedica a suministrarnos, en este inicio de serie amplias dosis de información sobre el protagonista, Herbert Livingstone y sobre sus circunstancias, y lo mejor de todo es que consigue hacerlo sin que en ningún momento se produzca un estrangulamiento narrativo por saturación. El eje argumental es la evolución de un joven adolescente de la rebeldía ingenua y alocada hasta la asunción del odio como base de su identidad. Por en medio sufre el acoso de un ambiente hostil y de su propia inmadurez que le empujan hacia una cadena de dolorosas situaciones que le iran despojando una a una de las escamas protectoras de su idealismo adolescente. La escuela, el sexo, la aventura, sólo mostraran su aspecto negativo a este corazón puro que se empeña en defender a destiempo a Darwin y a otras causas perdidas, especialmente la suya. El autor insinua, mediante ramalazos de flash-back, elementos del pasado que seguramente a medida que avance la serie, nos explicaran su presente, mientras que su futuro se apunta, en la mirada ya turbia, con que Herbert mira el mar, en las ultimas viñetas en un gesto de aceptación dolorida de su forzado aprendizaje, el cambio ya se ha producido, atras quedan los sueños, delante esta la lucha por la vida.

La canalización gráfica de estas propuestas argumentales, se realiza a traves de un montaje, muy americano, no es casual la cita a Gotham city que aparece en la última viñeta de la página 21. Superando el «horizontal» sentido franco-belga de la narración, Gabrión, mezcla los tiempos, intercala espacios autonómos y multiplica las composiciones de página en un alarde de imaginación y libertad creativa. *L'Homme de Java*, es un exponente de la maduración del lenguaje de la historieta, de como pueden convivir los momentos de acción, las pausas intimistas, los recuerdos, las descripciones sociales, la ambientación de epoca, de como, en definitiva, se puede explicar una historia compleja sin complejos de subgénero. Asimismo la combinación del dibujo caricaturesco con la ambientación realista y detallista, consigue mantener un alto nivel de expresividad, dentro

de un contexto social e historicamente muy delimitado. Mientras que el color refuerza la acción dramatica, ajustandose a sus diversas frecuencias, para realzarlas y diferenciarlas unas de las otras.

Es cierto que en la definición de personajes, se da cierto maniqueismo y que hay alguna que otra reiteración de efectos, pero son minucias que no afectan a la valoración de la que será una de las obras del año.

■ **Pepe Gálvez**

EIGHTBALL
Dan Clowes
Fantagraphics books

Eightball es el epígrafe bajo el que Dan Clowes da rienda suelta a su desbocada imaginación actualmente. Al igual que *Jim, American Splendor* o el recientemente desaparecido *Neat Stuff*, éste es uno de los título integramente realizados por un sólo artista, en los cuales se suelen alternar historias cortas con diferentes protagonistas, con pequeñas sagas, para lo habitual del mercado U.S.A., de protagonista fijo, propiciando así la existencia de una cierta continuidad en la serie.

Los trabajos anteriores a *Eightball* le han brindado a su autor el reconocimiento de la crítica norteamericana, por otra parte asidua al elogio de lo extraño, aunque en este particular fuese de justicia y no otro de los habituales blufs snobs del *Cómics Journal*. Estos trabajos se encuentran principalmente en tres publicaciones: *Blab!* de Monte Beauchamp, donde, entre otras cosas, realizó una curiosa interpretación del famoso *Seduction of an Innocent* del denostado Dr. Frederic Wertham, la revista humorística *Cracked*, imitadora de la archifamosa *Mad*, donde su contribución más destacada la constituyeron las atribuladas aventuras de *The Ugly Family*, y especialmente el comic book *Lloyd Llewellyn*, editado como el presente *Eightball* por Fantagraphics, donde narró a lo largo de seis números en blanco y negro y un one-shot en color las surrealistas peripecias de este curioso detective.

Sentadas las bases y los antecedentes de *Eightball* que es lo mismo que decir las de Dan Clowes, cabe preguntarse qué es lo que tiene de especial este cómic book en blanco y negro para que le hayan concedido el Harvey de este año a la mejor historia y a la mejor serie nueva, pues bien, si se me permita la extrapolación, tomaré prestadas las palabras de Alan Moore acerca de la serie *Jim*, obra de Jim Woodring (Fantagraphics), para tratar de explicarlo:

«...El hecho es que, en este extraño y ajeno paisaje que él describe, de repente ves algo que no sólo es reconocible, sino que además estás seguro de que nadie más excepto tú mismo podría haberlo reconocido. Algo que te recuerda un sueño, algo personal, algo que nunca has contado a nadie y que casi habías olvidado... Son esa clase de cosas de las que no puedes hablar con nadie, porque son tan enrevesadas y tan extrañas que no encajan en ningún compartimento racional de la existencia: no hay ni siquiera términos para expresarlos».

Esto es algo de lo que se puede aplicar perfectamente a las historias que integran *Eightball*, quizá habría que añadir que la época en que transcurren es una actualidad sesentaizada con toda la carga que de Serie B posee el término, que la composición de los elementos en la viñeta suele ser central y a base de planos medios creando una rara sensación de discurso alternado de bustos parlantes, que los personajes son auténticos freaks y no precisamente de los de Todd Browning y para colmo dibuja bien.

■ **Carlos Portela**

UN SUEÑO AMERICANO

COLECCION MADE IN the U.S.A.

1

FRANK MILLER DAVE GIBBONS

GIVE ME LIBERTY

UN SUEÑO AMERICANO

1: JUNGLAS

NORMA Editorial

500 pesetas

Colección «MADE IN THE U.S.A.» n.º 1

A la venta en librerías y quioscos o solicitándolo a nuestro servicio de ventas por correo.

ANGOULÊME 78

25-26-27 JANVIER 1991

SALON INTERNATIONAL BD ANGOULEME

Defense d'afficher

Défens

EN COPRODUCTION AVEC LE CASBAH ET LA SCENE NATIONALE

INFORMATION OFFICE DE TOURISME (16) 45 95 16 84 INFORMATION SALON (16) 45 95 99 22 MINITEL 36 15 PCL

Cabanes

BD